

Official PlayStation®

№ 11'99

РОССИЯ



В НОМЕРЕ:

EA Sports 2000

Tony Hawk Pro Scater

Prince of Persia 3D

Legend of Dragoon

Parasite Eve 2

Army Men: Air Attack

Quake 2

Carmageddon 2

ПРОХОЖДЕНИЕ:

Final Fantasy VIII

Dino Crisis



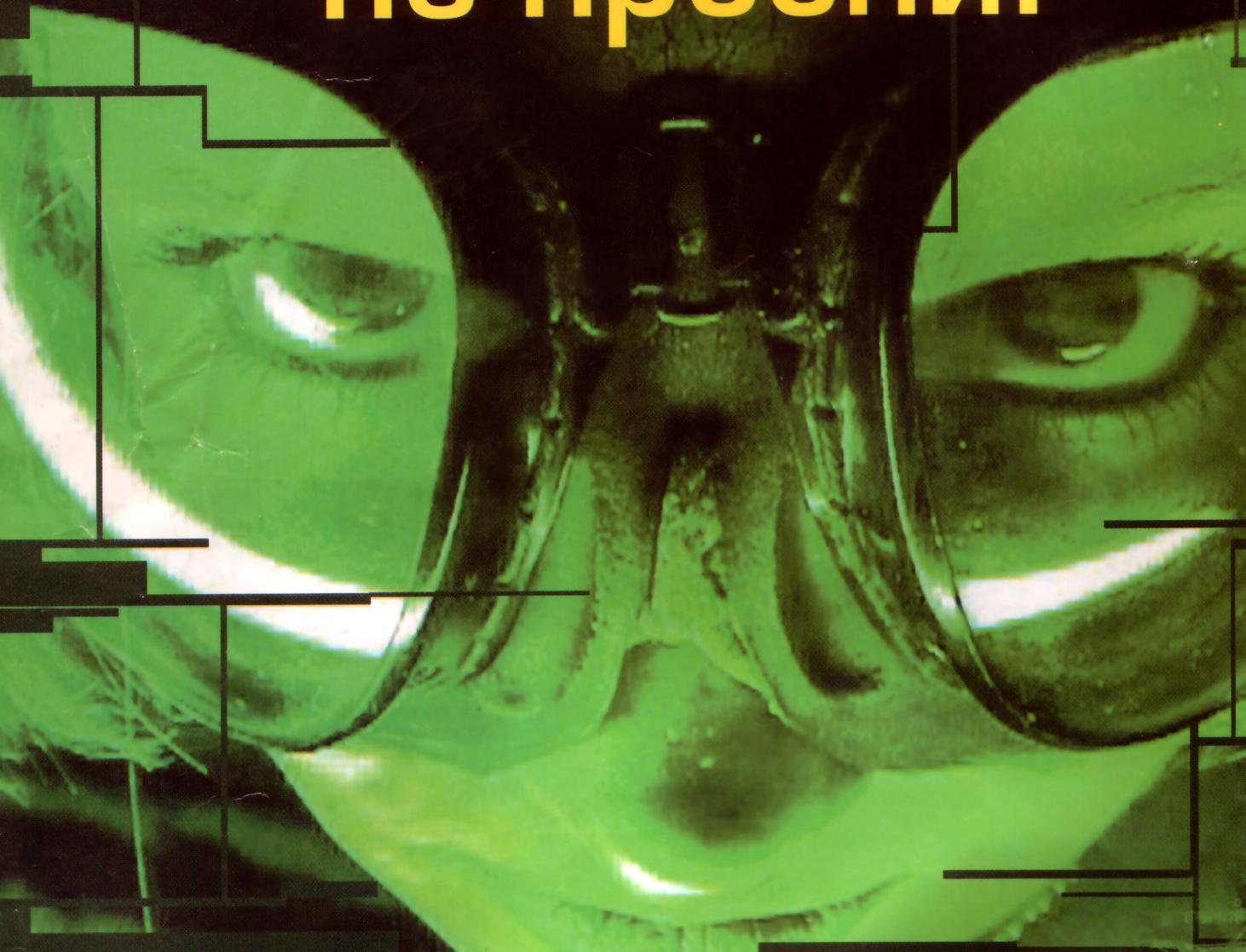
0 0050204

ЖУРНАЛ КОМПЬЮТЕРНЫХ ХУЛИГАНОВ

ХАКЕР

WWW.XAKER.RU

СПЕЦИАЛЬНЫЙ ВЫПУСК
не проспи!



В ДЕКАБРЕ 1999
выйдет
СПЕЦИАЛЬНЫЙ ВЫПУСК
СУПЕРЖУРНАЛА

Official PlayStation

№11'99

РОССИЯ

Зарегистрирован в комитете по печати РФ
Регистрационный номер 017055 от 14.01.98

GAMELAND PUBLISHING

ИПК «АГАРУН Компания» (учредитель)
Дмитрий Агарунов (директор) dmitri@gameland.ru
Борис Скворцов (фин.директор) boris@gameland.ru
Сергей Лянге (издатель) serge@gameland.ru

Редакция:

Борис Романов (глав.редактор) boris@gameland.ru
Михаил Разумкин (технический редактор)
Виталий Гербачевский (корректор)

Дизайн, Верстка:

Сергей Лянге, Иван Солякин

Для писем:

101000, Москва, Главпочтamt а/я 652, «Official PlayStation»

Рекламная служба:

Игорь Лисунов
Тел.: (095) 124-0402. Факс: (095) 125-0211
e-mail: igor@gameland.ru

Оптовая продажа:

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru,
Самвел Анташян samvel@gameland.ru
Тел. офиса: (095) 124-0402, 937-5230
Факс офиса: (095) 125-0211
Тел/факс склада: (095) 207-0962
Москва, Костомаровский пер., д. 3, стр.3,
комн.6, ст. метро «Курская».

Web-Site:

<http://www.gameland.ru>, e-mail: oprm@gameland.ru

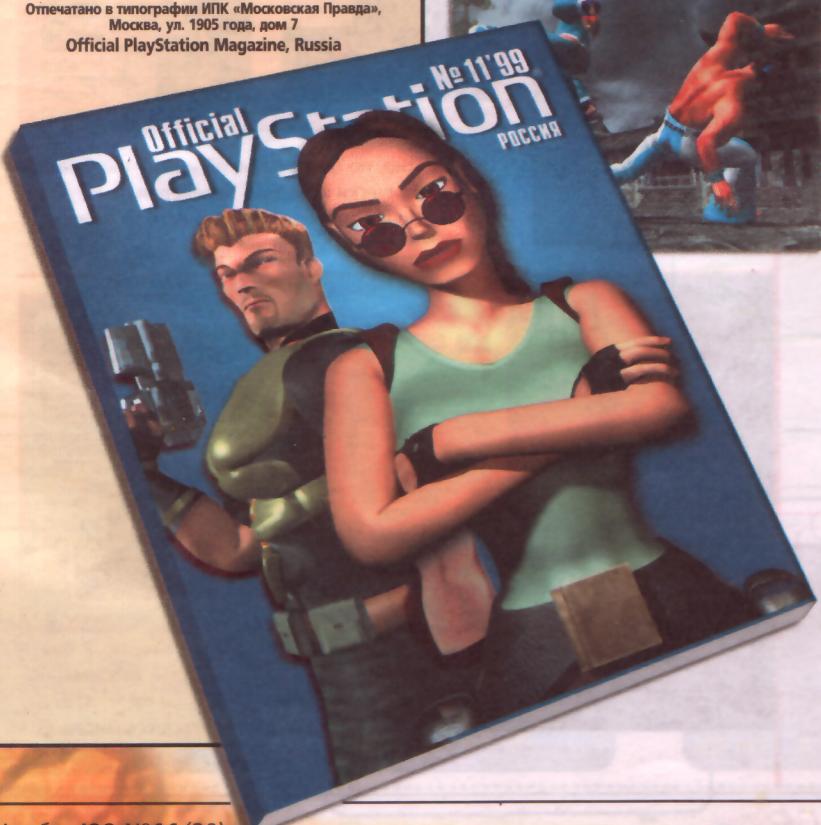
Общий тираж 25 000 экз. Цена договорная

Заказ № 4588

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Official PlayStation, Россия» обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение материалов настоящего издания и прилагаемого демо-диска допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

PlayStation — Торговая марка Sony Computer Entertainment Europe.

Отпечатано в типографии ИПК «Московская Правда»,
Москва, ул. 1905 года, дом 7
Official PlayStation Magazine, Russia



Здравствуйте, уважаемые читатели!

Начиная с этого номера нашего журнала мы решили добавить в него сразу несколько новых рубрик, которые, надеюсь, смогут обогатить и разнообразить содержание и вид Official PlayStation Россия. Будем надеяться, что все наши нововведения придется вам по душе и вы, наши читатели, сможете получить от прочтения журнала еще большее удовлетворение, чем раньше.

Как обычно, мы будем ждать от вас новых писем, в которых надеяемся прочесть ваши новые предложения и конструктивную критику.

Главный редактор ОРМ Россия Борис Романов и принимавшие участие в создание журнала авторы: Александр Щербаков, Дмитрий Поляков, Алексей Ковалев, Роман Стефанцов, Иван Напреенко и Леонид Фитуни.

СОДЕРЖАНИЕ



Слова Electronic Arts и спорт на PlayStation стали практически синонимами. Именно этому феномену мы и посвятили нашу очередную рубрику «Rulez».



В нашей рубрике «Скоро на PS2» вы можете познакомиться с первыми играми для новой приставки от Sony, которая, напомним, поступит в продажу в Японии уже через несколько месяцев.



СПИСОК ИГР В АЛФАВИТНОМ ПОРЯДКЕ

<i>Army men: Air Attack</i>	32	<i>Jet X</i>	40	<i>Parasite Eve 2</i>	36
<i>Boombots</i>	39	<i>Killer Loop</i>	40	<i>Prince of Persia 3D</i>	34
<i>Carmageddon 2</i>	46	<i>Knockout Kings 2000</i>	17	<i>Quake 2</i>	42
<i>Den-sen</i>	10	<i>Legend of Dragoon</i>	37	<i>Supercross 2000</i>	16
<i>Dino Crisis</i>	48, 56	<i>NASCAR 2000</i>	20	<i>Tomb Raider 4</i>	28
<i>Eternal Ring</i>	9	<i>NBA Live 2000</i>	14	<i>Tony Hawk Skateboarding</i>	22
<i>FIFA 2000</i>	13	<i>NHL 2000</i>	18	<i>Toy Story 2</i>	39
<i>Fighting Force 2</i>	26	<i>Oddworld Munch's Odysee</i>	8	<i>Valkyrie Profile</i>	38
<i>Final Fantasy 8</i>	52, 66	<i>Onimusha</i>	10	<i>X-Fire</i>	9

4 Новости PS и PS2
6 Хит-парад

СКОРО НА PS 2

8 *Oddworld Munch's*
9 *X-Fire*
9 *Eternal Ring*
10 *Den-sen*
10 *Onimusha*

RULEZ

12 *EA 2000*
13 *FIFA 2000*
14 *NBA Live 2000*
16 *Supercross 2000*
17 *Knockout Kings 2000*
18 *NHL 2000*
20 *NASCAR 2000*

ХУТ?

22 *Tony Hawk Skateboarding*
26 *Fighting Force 2*
28 *Tomb Raider 4*

СКОРО

32 *Army men: Air Attack*
34 *Prince of Persia 3D*
36 *Parasite Eve 2*
37 *Legend of Dragoon*
38 *Valkyrie Profile*
40 *Jet X*
40 *Killer Loop*
39 *Toy Story 2*
39 *Boombots*

ОБЗОР

42 *Quake 2*
46 *Carmageddon 2*
48 *Dino Crisis*
52 *Final Fantasy 8*

ТАКТУКА

56 *Dino Crisis*
66 *Final Fantasy 8*
74 Коды

ПИСЬМА

76 Галерея
78 Письма



Лара Крофт, а также ее боевой товарищ Hawk из Fighting Force 2, вновь попали на обложку. А почему это произошло вы сможете узнать, ознакомившись с рубрикой «Cover Story».



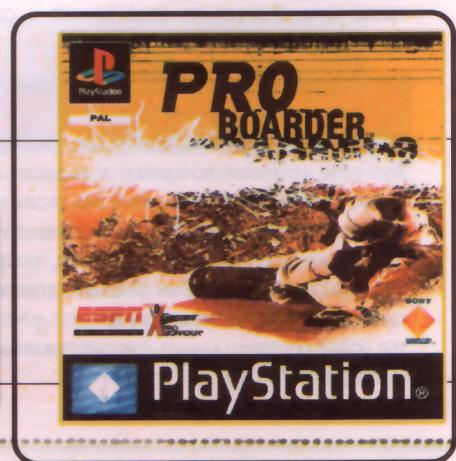
Невероятно, но факт. Великий и могучий Quake 2 был практически идеально переведен на PlayStation. Честно говоря, мы такого просто не ждали.



Dino Crisis вряд ли можно назвать самой сложной игрой современности. Тем не менее, ее прохождение, скорее всего, пригодится многим.

PRO BOARDER

SNOWBOARDING



GRAN TURISMO 2: НОВЫЕ ПОДРОБНОСТИ!

Команда разработчиков **Poliphony Digital**, ответственная за создание самой популярной приставочной гонки всех времен и народов **Gran Turismo**, недавно поделилась с игровой общественностью деталями своего следующего проекта. Речь здесь идет, естественно, о гонке **Gran Turismo 2**, которая поступит в продажу в Японии двадцать пятого ноября, а во всем остальном мире — в начале декабря. Итак, как нам стало теперь доподлинно известно, в **GT 2** мы сможем прокатиться на целых 40 трассах, расположенных во всех час-

тях света. Более того, многие из них были скопированы со своих реальных прототипов (**Roma Circuit, Tahiti Road, Laguna Seca Raceway, Seattle Circuit и Pike's Peak International Hill Climb Race**), что наконец-то позволит нам назвать **GT 2** действительно настоящим гоночным симулятором.

Но самое главное, в этой игре нам посчастливится прокатиться на целых 500 моделях автомобилей от таких известных компаний, как **Alfa Romeo, Fiat, Mercury, RUF, Aston Martin, Ford, MG, Shelby, Audi, Honda, Mini, Subaru, BMW, Jaguar, Mitsubishi, Suzuki, Chevrolet, Lancia, Nissan, Toyota, Chrysler, Lister, Opel, TVR, Citroen, Lotus, Peugeot, Vector, Daihatsu, Mazda, Plymouth, Venturi, Dodge, Mercedes-Benz, Renault и Volkswagen**.

Кроме того, создатели **GT 2** в своей новой игре позволят нам создавать свои собственные автомобили. А для



этого

вы сможете воспользоваться услугами виртуальных мастерских, таких как **Audi Sport, Ford Racing, AMG и TWR Racing**.

По-моему, вышеприведенной информации вполне достаточно, чтобы уже сегодня назвать **Gran Turismo 2** самым лучшим автомобильным симулятором двадцатого века.



НОВЫЙ XENOGEARЫ ДЛЯ PS2 БУДЕТ ДЕЛАТЬ NAMCO.

Знаменитое своими драками и гонками издательство **Namco** объявило о том, что оно планирует в самое ближайшее время открыть внутри своей компании новое подразделение **Monolith Soft**, которое будет заниматься исключительно созданием **RPG**, в первую очередь для платформы **PlayStation 2**.

Возглавил же это подразделение бывший работник **Square**, ответственный за разработку популярной **RPG Xenogears**.

Так вот, вместо того чтобы начать разработку своего первого хита для **Namco**, как говорится, с чистого листа, он решил продолжить дело **Xenogears**, но только в другой игре и под другим названием. Выйдет же этот проект в свет только зимой 2001 года.

А тем временем основные команды разработчиков **Namco** объявили о том, что они планируют закончить к выходу в свет приставки **PlayStation 2** сразу 2 игры: **Tekken Tag Tournament** и **Ridge Racer 5**.

Люди одни — копить деньги на новую приставку и покупать ее в первый же день.



А после таких заявлений фанату **Namco** остается тол-



SQUARE ОТЛОЖИЛА MILLENIUM

Японское издательство **Square**, обещавшее анонсировать в конце ноября этого года целый ряд своих новых проектов на **PlayStation** и **PlayStation 2**, объявило о том, что она переносит свою пресс-конференцию, получившую название **Square Millennium**, на двадцать девятое января двухтысячного года. Так что те из вас, кто уже в этом году хотел услышать долгожданный анонс девятой **Final Fantasy**, могут расслабиться.

BALDUR'S GATE БУДЕТ ВЫПУЩЕН НА PLAYSTATION

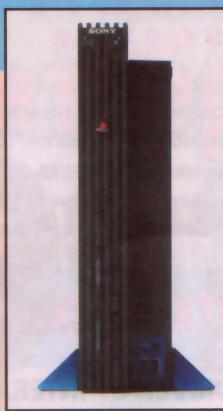
Об этом радостном событии недавно сообщил мировой прессе представитель компании **Interplay**. Если кто из вас не в курсе, данную ролевую игру от команды разработчиков **Bioware** принято считать чуть ли не лучшей **RPG** из всех когда-либо созданных для персонального компьютера. И хотя ни официального подтверждения, ни каких-либо скриншотов из игры к нам до сих пор не поступало, знающие люди говорят, что на **PlayStation Baldur's Gate** выйдет уже в начале 2000 года, причем всего лишь на трех дисках (оригинал игры занимал целых 5 игровых **CD**). В общем, будем ждать подтверждения или опровержения данной информации.

PLAYSTATION 2 ДОЛЖНА СТОЯТЬ ВЕРТИКАЛЬНО

По крайней мере так заявили представители компании **Sony Computer Entertainment**, ответственные за дизайн ее новой консоли. Напомним, что все предыдущие приставки можно было использовать только в горизонтальном положении, когда как в **PS2** можно будет играть и так и сяк (жалко перевернуть ее вверх ногами нельзя).

Также компания **Sony** еще раз сообщила о том, что при проигрывании на **PS 2** игр от оригинальной **PS** никаких улучшений в их графике вы не увидите. Более того, двадцатичетырехскоростной проигрыватель дисков будет загружать информацию с диска с той же скоростью, что и оригинальная **PlayStation**.

Ну и напоследок, нам стало известно то, что новая восьмимегабайтная карточка памяти, которую **Sony** разработала для **PS2**, не будет работать с играми для **PlayStation** и не будет с ней совместима. Она была разработана эксклюзивно для **PlayStation 2** и будет использовать совершенно новый способ хранения и передачи информации.



НОВАЯ RPG OT FROM

Создатели популярной RPG от первого лица для **PlayStation King's Field** в своей родной Японии недавно анонсировали свой новый проект для нашей любимой приставки. Им станет некая ролевая игра с примесью adventure от третьего лица по имени **Evergrace**, которая выглядит слишком хорошо, чтобы обойти ее нашим вниманием.



Детали данного проекта пока не разглашаются, однако со временем мы обещаем еще не раз к нему вернуться. Выйдет же это чудо природы (пока только в Японии) весной следующего года.



ТЕСМО ДЕЛИТСЯ СВОИМИ ПЛАНАМИ

Японское издательство Тесмо, прославившееся на **PlayStation** такими играми, как **Dead or Alive** и **Monster Rancher**, объявило



о том, что оно планирует выпустить в декабре этого года продолжение своих популярных игр **Tesmo Deception** и **Kagero: Deception II**, которую снова будет очень сложно отнести к определенному жанру. Да и название она получит соответствующее — **Soumatou**. Итак, в этой игре вам придется стать на время девушки по имени **Reina**, которой достанется непростая задача защиты некоего замка от врагов. Бороться же с ними она сможет лишь одним спосо-



бом, а именно заманиванием их в расставленные ей ловушки. Стоит отметить, что предыдущие игры из этой серии добились определенной популярности не только в Японии, так что мы вправе ожидать того, что **Soumatou** Тесмо выпустит и в Европе.

"ЖИВЫЕ МЕРТВЕЦЫ" СТАНУТ ИГРОЙ

Культовый фильм ужасов **Evil Dead** стараниями издательства **THQ** и команды разработчиков **Heavy Iron Studios** (составной из бывших сотрудников **Square**, ответственных за создание **Parasite Eve**) осенью следующего года превратится в игру. По своему жанру и виду она, естественно, будет напоминать как **Resident Evil**, так и вышеназванный **Parasite Eve**. А называться она будет так: **Evil Dead: Ashes 2 Ashes**.

Будем ждать первых скриншотов.

INDIANA JONES ДЛЯ PLAYSTATION ОТМЕНЕН

Об этом печальном решении на днях объявила компания **LucasArts**, которая разрабатывает данный проект теперь только для персонального компьютера. О причинах принятия такого решения компания сообщить отказалась, так что нам остается о них лишь догадываться.

Чуть менее неприятные, но все-таки довольно безрадостные новости пришли к нам от компаний **Ubi Soft** и **Midway**. Эти две компании по разным причинам отложили выход своих многообещающих проектов на новый срок. Так, к примеру, **Rayman 2** для **PlayStation** от издательства **Ubi Soft** был переименован на лето следующего года, тогда как **Gauntlet Legends** и **Jackie Chan's Stunt Master** от **Midway** теперь появятся на PS только весной 2000 года.

ХИТ-ПАРАД

Благодаря вашей активной поддержке, мы в очередной раз смогли составить вполне достоверный хит-парад самых любимых игр среди наших читателей. Безусловно, ничего сенсационного он нам не принес, однако

мы совсем не для сенсаций создавали эту рубрику нашего журнала. В ней мы вам рассказываем о фактах и только о них. И пусть некоторые из этих фактов и расходятся с нашим или вашим мнениями о

той или иной игре, их попадание в различные десятки свидетельствует лишь о том, что такие игры оказались нужны жителям той или иной страны. И с этим вы уже ничего поделать не сможете.

ЧИТАТЕЛЬСКИЙ ХИТ-ПАРАД

1. DRIVER/GT INTERACTIVE



2. METAL GEAR SOLID/KONAMI

3. RESIDENT EVIL 2/CAPCOM

4. FINAL FANTASY VIII/SQUARE EA

5. NFS:ROAD CHALLENGE/EA

6. SILENT HILL/KONAMI

7. FINAL FANTASY VII/SQUARE EA

8. GRAN TURISMO/SONY COMPUTER ENT

9. TEKKEN 3/NAMCO

10. WARZONE 2100/EIDOS

САМЫЕ ПРОДАВАЕМЫЕ ИГРЫ АМЕРИКИ

1. FINAL FANTASY VIII/SQUARE EA



2. DRIVER/GT INTERACTIVE

3. MADDEN NFL 2000/ELECTRONIC ARTS

4. FINAL FANTASY ANTHLGY/SQUARE EA

5. TONY HAWKS PRO SKATER/ACTIVISION

6. DINO CRISIS/CAPCOM

7. NASCAR 2000/ELECTRONIC ARTS

8. GRAN TURISMO/SONY COMPUTER ENT.

9. WCW MAYHEM/ELECTRONIC ARTS

10. SPYRO THE DRAGON/SONY COMPUTER ENT

САМЫЕ ПРОДАВАЕМЫЕ ИГРЫ АНГЛИИ

1. LMA MANAGER/CODEMASTERS



2. THE PHANTOM MENACE/ACTIVISION

3. QUAKE 2/ACTIVISION

4. DRIVER/GT INTERACTIVE

5. TONY HAWK SKATEBOARDING/ACTIVISION

6. SOUTH PARK/ACCLAIM

7. TEKKEN 3/NAMCO

8. COLIN MC RAE RALLY/CODEMASTERS

9. GRAN TURISMO/SONY

10. LEGACY OF KAIN SOUL REAVER/EIDOS

САМЫЕ ПРОДАВАЕМЫЕ ИГРЫ ЯПОНИИ

1. DERBY STALLION 99/ASCII



2. BIOHASARD LAST ESCAPE/CAPCOM

3. ZILL O'11/KOEI

4. DANCE DANCE REVOLUTION 2ND REMIX/KONAMI

5. WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 4/KONAMI

6. DRAGON QUEST CHARACTERS/CHUNSOFT

7. FIGHTING ILLUSION K-1 GP 99/XING

8. PSYCHIC FORCE 2/TAITO

9. ACCOMPANIMENT ANYWHERE/SONY

10. EVERYBODY'S GOLF 2/SONY

ВНИМАНИЕ!

в продаже с середины сентября

1999



COMMAND & CONQUER –
культовая игра
для фанатов стратегий
в реальном времени

Специальный выпуск «СТРАНЫ ИГР»,
полностью посвященный С&С: TIBERIAN SUN

ВНИМАНИЕ!
КОНКУРС

До выхода в свет PlayStation 2, на самом деле, остается все меньше и меньше времени. Именно поэтому большинство компаний, решившихся на разработку игр под этот супермощный формат, уже сегодня начинают активно анонсировать и показывать свои первые проекты для новой приставки от Sony. И специально для них мы решили открыть в нашем журнале новую рубрику, в которой мы будем подробно вам рассказывать о самых лучших и самых значительных из них. Также мы не обделим в нем своим вниманием и более скромные проекты для PS2, которым будет суждено заполнить различные ниши на только еще зарождающемся

рынке игр для будущей легенды мира видеоигр. В этом же номере мы решили обратить ваше внимание на те несколько проектов, которые были анонсированы вместе с PlayStation 2, на описание которых в прошлом номере нашего журнала нам не хватило места.



ЖАНР: action/adventure

ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: GT Interactive/Oddworld Inhabitants

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

ДАТА ВЫХОДА: конец 2000 года

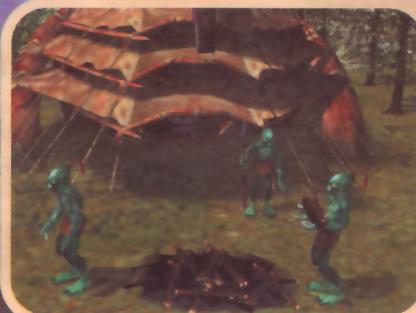
ODDWORLD: MUNCH ODDYSEE

Оddysee — это вторая игра из серии четырех запланированных компанией Oddworld Inhabitants. Один из представителей этой компании, Lorne Larning, не так давно соблаговолил дать интервью прессе по поводу **Munch Oddysee**, по причине чего мы теперь обладаем не самым скучным запасом информации по ней. Первое, что сделал Ларнинг — это не пренебрег возможностью опустить первую PlayStation. Он сказал, что разработчики в первой серии не смогли создать трехмерный движок, работающий в режиме действительно реального времени. Поэтому для них единственным спасением оказалась PS2, которая, как они надеются, позволит создать абсолютно настоящую и близкую к реальности атмосферу

игры. Новый герой, Munch, будет выглядеть совсем как настоящий человек, а мир, окружающий его будет по-настоящему зловещим. Munch не будет похож на предыдущего героя, Abe, хотя судьбы их и будут взаимосвязаны. Munch — последний выживший представитель своей расы, и живет он не самой лучшей жизнью в центре медицинских исследований. Дело в том, что легкие Габбитов (Gabbits) оказались неплохим сырьем для трансплантаций органов расе Глуконов (Glukkons), ведь так много Глуконов страдают раком легкого. Помимо того, местные любители деликатесов обожают блюдо под названием Gabbiare, отчего спрос на Габбитов очень высок. Munch предпочел бы жить тихой жизнью, но он попадает в заварушку и оказывается, что к этой заварушке имеет отношение и Abe. Игрок будет управлять обоими героями, определяя, какой из них лучше спрятится с той или иной задачей. От описания качества графики, которое посыпал Ларнинг, начинают течь слюнки: видеоролики уровня DVD с частотой смены кадров 30 в секунду.

Предыдущая игра серии была больше ориентирована на решение логических загадок и головоломок, эта же больше похожа

просто на жизнь. **Munch's Oddysee** будет нацелена именно на создание реальной среды, населенной реально себя ведущими персонажами, чтобы принести ощущение жизни. Разработчики вложили массу усилий в моделирование социальной среды, проработку действий персонажей, относящихся к разным возрастным группам, с разным благосостоянием, разными возможностями. Насладиться этими всеми наворотами, к сожалению, удастся только тем из нас, кто свободно владеет английским языком. С другими персонажами вы будете общаться на нескольких фантастических языках, и некоторые из них разработаны таким образом, что напоминают бормотание английского алкоголика или ночной бред спящего американца специально, чтобы игрок интуитивно мог догадаться, о чем идет речь, ведь переводом на нормальный английский игра не всегда будет сопровождаться. Враги в этой игре будут как заимствованы из предыдущей серии, так и пополнят свои ряды за счет новых идей разработчиков. Исключение составят лишь вызывавшие всеобщую ненависть летучие мыши, на которых компания решила поставить крест. Враги тоже будут строить свои внутренние отношения в соответствии с личными потребностями и правилами науки социологии. Из новых врагов самыми отвратительными будут учёные и доктора Vykkers, на редкость хитрые создания. Игрок также сможет прокатиться на странных транспортных устройствах этого мира и управлять роботами (через специальный порт в голове Munch'a). Игра будет умещаться на 4,5 ГБовом DVD и выйдет не ранее, чем через год, а уже так не терпится взглянуть на этих самых Vykkers...



ЖАНР: стрелялка
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: EA/EA Square

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-2
ДАТА ВЫХОДА: 2000

CROSSFIRE (X-FIRE)

Пару недель назад Electronic Arts Square объявила о том, что начинает сотрудничество с одним из довольно известных разработчиков «железа» Animation Science Corp. Сотрудничество это будет направлено большей частью на создание игры для платформы PlayStation 2 под расхожим названием **Crossfire**. Пока мало что известно об этой игре, но Electronic Arts на днях выпустила скриншоты, и представители компании, чтобы создать первичное представление, резюмировал ее содержание пятью фразами. Во-первых, целью разработчиков было создать реалистичное поле боя, а во-вторых, по их словам, главным было разработать систему, при которой тактический и стратегический элементы

трехмерного action вышли бы на первый план. В **Crossfire** игрок видит своего героя от третьего лица. Персонажей, которыми можно будет играть в **Crossfire**, четыре, при этом если выбрать «собой» одного из них, то остальные три будут ему подчиняться, формируя своеобразный отряд. В этом аспекте игра будет похожа на Tom Clancy's Rainbow Six. Как и подобает разработке под PS2, игра будет просто наводнена речевым сопровождением и графикой. На всякий случай насчет скриншотов EA предупредила, что конечная версия

игры будет далека от того, как она выглядит сейчас.

OPM



ЖАНР: 4 марта 2000 года
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: From Software

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ДАТА ВЫХОДА: 4 марта 2000 года

ETERNAL RING

Единственное, что известно про игру **Eternal Ring** — это дата ее выхода, да и то как-то слабо верится, что разработчики уложатся в установленные сроки. Действие игры происходит на изолированном острове, которым управляет дракон, один из восьми драконов, которые в бытые времена тоже им управляли, но не так давно были запечатаны при помощи Вечного Кольца (**Eternal Ring**). Географически остров делится на две части, ни одна из которых особо приветливым климатом не отличается. Первая практически вся состоит из льда, вторая — из продуктов извержения вулкана. Главный герой Cain Morgan находится на задании короля, которое, дабы выдержать общий стиль, тоже состоит из двух частей. В соответствии с первой половинкой его задания Cain должен взять под свое предводительство небольшое войско и патрулировать окрестности. Вторая же

несколько сложнее — разгадать загадку Вечного Кольца. Помимо наброска сюжета, разработчики поделились и другими деталями. Битвы будут основываться на кольцах, которых в игре будет всего сотня и которые в большинстве своем предназначены для нанесения волшебных ударов противнику (от огневых до ледя-

ных). Также кольца можно будет комбинировать и получать таким образом новый вид оружия. Звучит довольно просто, и, судя по такой упрощенной системе сражений, вся игра в целом, видимо, не будет особенно мудреной, что, в принципе, противоречит современным тенденциям.

OPM



СКОРО НА PS 2

ЖАНР: action
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: SCEI

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ДАТА ВЫХОДА: 4 марта 2000 года

DEN-SEN

Если бы вам кто-нибудь заявил, что в России один из самых развитых Ден-Сенов в мире, чтобы вы об этом человеке подумали? Так вот, Ден-Сен — не что иное, как сеть электропроводов, висящих над городом, через которые черпают электротехнику троллейбусы, поезда и трамваи. Надо сказать, что сейчас в Японии осталась всего одна трамвайная ветка, которая превратилась в один из популярнейших аттракционов: еще бы, японцы со всех концов страны съезжаются, чтобы посмотреть на настоящий трамвай. В этой игре вы будете управлять женским персонажем, рассекающим воздушные просторы своей родной Японии, вися на проводах, изначально предназначенных для электротранспорта. Что, собственно, она там

наверху делает — не совсем понятно. По информации, дошедшей до нас с Tokyo Game Show, *Den-Sen* выглядит как довольно оригинальный action и больше всего напоминает две игры: *Uniracers* (SNES) и *NiGHTS* (Saturn). Девушка должна скакать по этим проводам, и маршруты ее



напоминают чем-то американские горки. В чем состоит смысл игры, сказать трудно, но по крайней мере она не похожа на другие.

OPM



ONIMUSHА

Лавры *Resident Evil* не дают покоя разработчикам игр, и вот очередное подражание этой игре выйдет и на PS2. Действие *Onimusha* будет проходить в Японии средних веков, во времена гражданской войны, когда правил Nobunaga Oda. Сюжет игры закручивается вокруг спасения какого-то вашего родственника, которого похитили. По японским традициям, чтобы ос-

вободить заложника, нужно исследовать целый замок, решая загадки, обезвреживая ловушки и иные возникающие на пути косоглазого спецназовца препятствия. Изначально эту игру компания планировала разрабатывать ни под какую не под вторую PlayStation, а под самую что ни на есть первую. Печальное наследие начальных разработок можно без труда наблюдать на скриншотах. В Японии игра выйдет уже следующим летом, а вот в США релиз отложен на конец 2000 года. Существует мнение, что выпускать такую игру на Западе смысла нет совсем, потому что ни один европеец в здравом уме не знает, кто такой Nobunaga Oda, когда он правил и правил ли вообще.



OPM

Ассоциация по борьбе с компьютерным пиратством"
Компьютерное пиратство преследуется ЗАКОНОМ РФ
По итогом ушедшего года борьба с пиратством
приобрела более масштабную форму:
изъято контрафактной продукции - более 700 000
нелегальных копий
проведена огромная профилактическая работа
наработана практика ведения судопроизводства
по авторскому праву
привлечены к уголовной и административной
ответственности 168 человек - нарушителей
авторского права



www.elspa.ru

В НОВЫЙ ВЕК СО СТАРЫМИ ВРУЗЬЯМИ

На дворе новый век, все готовятся к встрече нового года, а в компании Electronic Arts допоздна горит свет. Отдел финансового планирования все думает, на чем бы еще могла заработать компания, отдел продаж проверяет свои компьютеры на наличие вируса 2000 года, а также распаковывает новые счетные машинки — им придется долго-долго считать прибыль от продаж очередных обновлений нетленных симуляторов FIFA, NBA, NHL и прочих горячо любимых по всему миру спортивных игр.

Наконец, прикованные цепями к своим рабочим местам корпят и день и ночь сами программисты, им ведь в срочном порядке нужно успеть обновить все заставки во всех играх компании — поменять 1999 на 2000. Их несчастные жены забыли своих мужей, а дети не видели пап уже много-много недель. Боссы же Electronic Arts готовятся к корпоративной новогодней елке и предаются воспоминаниям.

Давным-давно в далекой и непостижимой российскому (да и любому другому) уму Америке компания Electronic Arts зарегистрировала новую торговую марку — **EA SPORTS**. Ничем не примечательное событие вскоре оказалось самым правильным решением руководства компании, ибо по прошествию небольшого количества времени основная прибыль от продаж стала поступать именно за продукцию **EA SPORTS**.

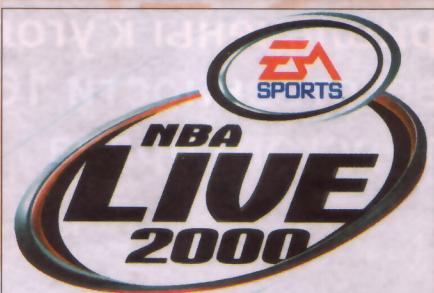
Составляющих для успеха преподостаточно. Вот как сама компания описывает их: лучший игровой дизайн и баланс, лучшая спортивная лицензия (NBA, NHL, Formula 1), перевод проекта на все существующие на данную дату игровые форматы, локализация для всех уголков мира и, главное, ежегодное обновление. Этой формуле **EA SPORTS** следует вот уже 8 лет, надо отметить, что результат просто феноменальный — устойчивые высокие продажи каждый год, и все это

при том, что покупателям, по сути, предоставляют один и тот же продукт, различие лишь в году выпуска.

Кому-то может показаться (а это фактически и будет правдой), что EA держат мировое сообщество за идиотов, раз под разными одеждами нам упорно всовывают одно и тоже. Тем не менее, отдадим компании должное — практически всегда игры именно EA являются лучшими представителями виртуального спорта, и только за одно это их уже можно простить.

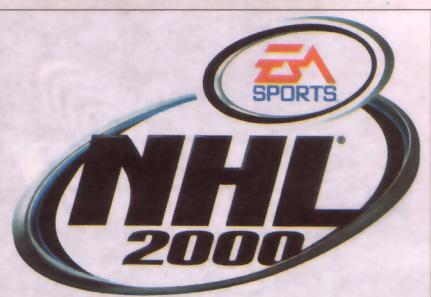
Не так давно, когда марка **EA SPORTS** только начала утверждаться на рынке, на тогда господствующей приставке Sega MegaDrive появился революционный симулятор NHL. На мой взгляд, этот проект следует считать отправным для компании. Ведь, по сути, с него да с John Madden Football и начался звездный час спортивного подразделения EA. Затем, следуя объявленной выше формуле, игры с завидным постоянством обновлялись, а с появлением новых платформ давали многочисленное потомство на новом уровне.

Следующим этапом однозначно следует считать Sony PlayStation. Вывод этот можно сделать, едва взглянув на список самых продаваемых игр **EA SPORTS**. FIFA 99, NBA Live 98 и NHL 98 и 99. Как нетрудно догадаться, эти проекты появились именно на приставке от Sony. Объяснить причину их успеха достаточно просто. Был достигнут новый уровень реализма, который, несомненно, способствовал продвижению спортивных продуктов. Продукция же **EA SPORTS** практически всегда была очень высокого качества, а следовательно, игры именно этой компании стали наиболее продаваемыми.



Что нас ждет в новом веке? Конечно же, многочисленные продолжения и вариации на тему уже существующих продуктов. Среди них стоит упомянуть NBA Live 2000, NHL 2000, FIFA 2000, Madden 2000, F1 2000 и другие 2000-ые обновления. Но есть среди этих уже привычных проектов и новинки, еще не успевшие стать привычными Rugby World Cup и Super Cross 2000. Также хочется сказать отдельное спасибо EA за так называемые «региональные» симуляторы, для чего мне хочется привести опять же пример, взятый из отчета о продажах компании, разбитый по региональным рынкам. Например, знаете ли вы, что в каждой отдельно взятой европейской стране есть свои спортивные пристрастия, а соответственно, и симуляторы, базирующиеся на этих видах спорта, продаются очень и очень хорошо. В Англии это футбол и крикет (The F.A. Premier League Manager, FIFA и World Cup Cricket), в Германии — опять-таки футбол и соревнования Формула 1 (FIFA, Die Bundesliga, Formula 1), а в Швеции — хоккей и тот же футбол (NHL и FIFA). **EA SPORTS** проанализировали аспекты межстранового спроса и, основываясь на результатах исследований, делают игры, которые в свою очередь отличаются в том или ином государстве.

В новом веке, хочется надеяться, компания пойдет еще дальше по пути разделения по национальным пристрастиям, и мы увидим множество новых и оригинальных проектов. А Sony PlayStation 2 будет тем самым мостиком, который еще больше сблизит мир реальный и виртуальный.



ЖАНР: симулятор футбола
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: EA SPORTS

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-2
ДАТА ВЫХОДА: ноябрь 1999 года



FIFA 2000

Итак, первой в нашем обзоре грядущих великих проектов EA SPORTS стоит обновленный симулятор футбола по лицензии FIFA с оригинальным, хорошо известным названием **FIFA 2000**. Данная игра должна появиться на прилавках вашего магазина или рынка (кто где затоваривается) уже в ноябре ЭТОГО, 1999 года.

«Беспрецедентный реализм, выбор команд, соревнований и кубков со всего света, а также возможность перенастраивать и учреждать свои собственные состязания и широкий выбор из 450 (!) существующих на сегодняшний день клубов и 40 команд-чемпионов прошлого!» — цитата из рекламного буклета игры.

На деле же интерес в первую очередь вызывает обещание позволить настроить турниры и команды, как кому заблагорассудится. Нет, конечно, это мы видели и раньше, но разработчики отличаются патологической неспособностью нормально воссоздать нужные именно россиянам турниры. Вот и приходится самим брать в руки контроллер и заниматься организаторской деятельностью.

Впервые за всю историю серии в **FIFA** будет режим сезонной игры. Здесь все зависит от вас: если подчиненная команда будет выступать успешно, ее ждет участие в Евролиге, но в противном случае — забвение и дворовые чемпионаты. Среди прочих достопримечательностей стоит отметить улучшенный искусственный интеллект, а также просто замечательную графику и музыку.

Сперва о визуальном оформлении (в конце концов, оно первое бросается в глаза:)). Художники и аниматоры из EA SPORTS просто превзошли себя. Мы все прекрасно знаем, на что способна старушка PlayStation, все-таки ей уже 6 лет будет, а следовательно, больших сюрпризов ждать не приходится. Каково же было мое удивление, когда в демо-версии **FIFA 2000** я узрел лица игроков крупным планом. Да, пиксели размечены с футбольное поле несолько портят впечатление, но не лишают тем не менее возможности разглядеть индивидуальные черты лица каждого игрока вплоть до щечины!!! А кроме того, спортсмены различаются ростом и телосложением. Такого уров-

ня детализации я давно не видел. При этом, естественно, анимация на самом высоком уровне — motion capture и прочие обязательные примочки использованы по полной программе. Сам Sol Campbell принял участие в работе — с английской звезды делался motion capture. Обилие второстепенных мелочей приятно дополняет картину: обилие стадионов, разных униформ, погодных условий, а также обязательная «умная камера», которая показывает только лучшие ракурсы и моменты игры. Да, все это стандартно, одинаково, но никогда еще не было выполнено на таком высоком уровне. Сразу видно, что разработчики особенно старались, ведь **FIFA 2000** с любой стороны примечательный проект — первый симулятор футбола века, как-никак!!!

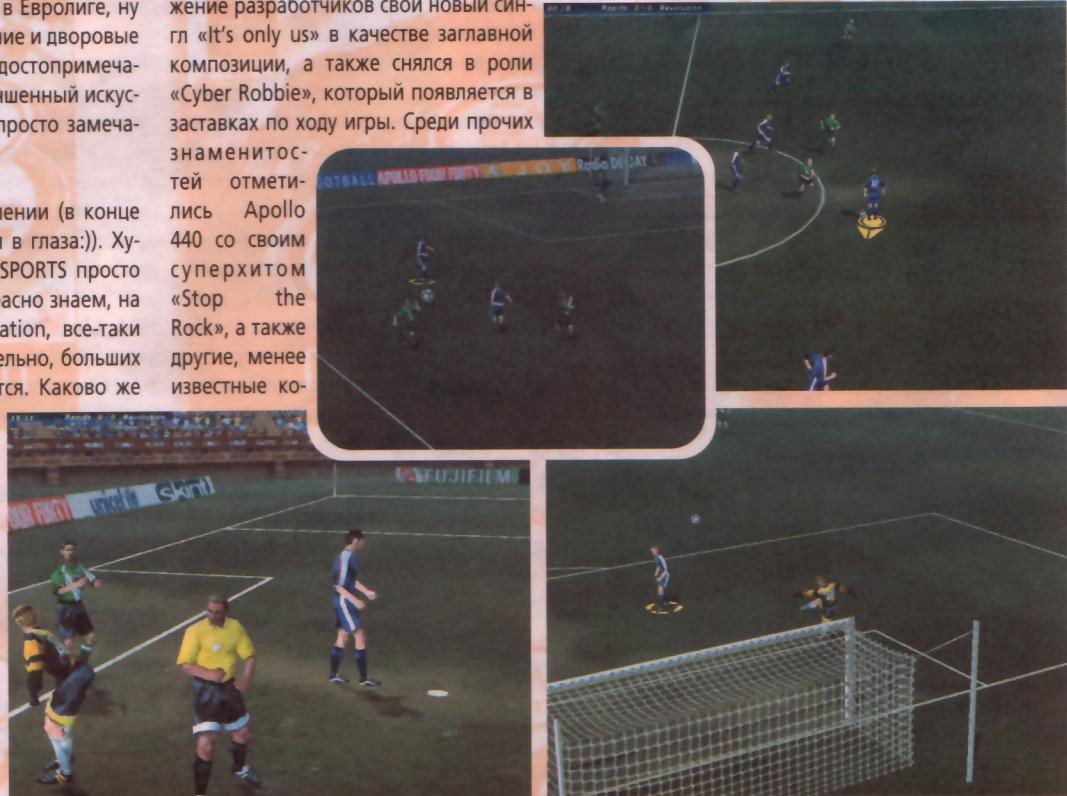
Теперь о музыке и ее исполнителях. EA не поспустили и пригласили самого Robbie Williams'a, который предоставил в распоряжение разработчиков свой новый сингл «It's only us» в качестве заглавной композиции, а также снялся в роли «Cyber Robbie», который появляется в заставках по ходу игры. Среди прочих знаменитостей отметились Apollo 440 со своим суперхитом «Stop the Rock», а также другие, менее известные ко-

манды — Gay Day, Sniper, Junior Blanks и Lunatic Calm. Такого количества звезд еще не было ни в одном симуляторе футбола.

Об управлении стоит сказать следующее. Над ним работали. Его усовершенствовали и улучшили. Игра стало намного удобнее, а это самое важное. Добавили новые приемы, упростили угловые и штрафные удары, разнообразили стратегии (если можно так выразиться) ведения игры. Спасибо, что думаете о нас, господа разработчики.

Что хочется сказать в заключение? Нет, игра не изменилась, но похорошела, стала интереснее и разнообразнее, а уж если вам еще не довелось познакомиться с футболом на PlayStation, то обратите внимание на **FIFA 2000**, ведь у нее есть все задатки стать лучшей в своем классе.

OPM



NBA LIVE 2000

Следующим проектом в линейке работ неугомонной EA SPORTS идет отличный симулятор баскетбола NBA Live 2000. Игра прекрасно себя зарекомендовала во всех предыдущих инкарнациях, стала лидером продаж, съскала благосклонность многочисленных обладателей PlayStation во всем мире и так далее и тому подобное. Хорошая игра.

Новый год — новая версия. На этот раз это не просто обновление, эта версия стоит на рубеже веков, а значит, обязана стать отличной, ведь она войдет в историю как первый симулятор баскетбола столетия. Должен сказать, что я сочувствую разработчикам — непросто делать что-то, о чем потом разные журналисты могут написать: «Новый век ознаменовался полным провалом компании EA на поприще создания виртуального баскетбола — позор!»

Скорее всего этого не произойдет, ибо EA SPORTS — профессионалы, не халтурят и старайтесь. А серия NBA Live — возможно, вообще лучший симулятор баскетбола в мире. Последние, кстати, делятся на две категории. Околосимуляторные и настоящие, полномасштабные, где соблюдаются все правила, присутствуют все игроки, команды, болельщики, арены и другие обязательные атрибуты. Вот и NBA Live воспроизводит все это до неприличия точно.

В этом году (а игра выйдет именно в 1999 году, в октябре) разработчики решили, что графика их, в принципе, устраивает, а значит, надо поработать над камерой и деталями. О них и поговорим. Теперь каждый игрок обладает виртуальным лицом. А лица, как известно, отражают эмоции. Их-то и добавили господа из EA SPORTS. Ваш компьютерный баскетболист может улыбнуться очаровательной улыбкой настоящего мультимилионера, а может и злобно оскалиться, как не менее настоящий уголовник. Если вдруг кто не разглядел за кашей пикселей, чего там хотели выказать глаза и губы вашего виртуального я, то не беда. Невнимательного могут легко послать. Матом. И далеко. Все дело в отношении. Жалко еще неугодных пристрелить не дадут, может, в NBA Live 2001?

Среди прочих новшеств особо отмечу два. Режим GM. Хотите стоять рядом со скамьей запасных и орать вот на того длинного и медленного негра, чтобы он, @!*#, сделал передачу во-о-он туда? Пожалуйста. А может, вам угодно ходить с половиной бюджета Российской Федерации в кармане и, оскалившись золотыми челюстями, грозить прекращением финансирования этой никуда не годной команды, если они, ленивцы, не

медленно не выигрывают? Будьте добры — финансовые вопросы лягут на ваши плечи. Но финансовая часть, конечно же, никогда

не заменит настоящей игры — уличного баскетбола, один на один. Да, в октябре в глубоком российском снегу тяжело бегать по баскетбольной площадке, зато у вас есть PlayStation, диск с игрой и «коллега по несчастью» — сразитесь на виртуальной арене. Здесь все будет как в жизни. Да и поорать можно, если что:).

Если история баскетбола для вас значит больше, чем история отечества — ознакомьтесь с ситуациями былых лет. Вы можете принять участие в различных интересных играх прошлого, когда от одного правильно закинутого трехочкового зависела вся дальнейшая судьба команды. Существует даже целая серия сценариев, где с прогрессирующими сложностью игроку предлагают разрешить те или иные трудности баскетбольного быта и привести спортсменов к победе. Ну и, конечно, при этом сыграть за одну из великих команд прошлого, если кому в России это интересно.

Подправив работу камеры, разработчики гордо заявили о новом, не уступающем телевизионному освещению матча, а следовательно, о новой ступени реализма. Естественно, это означает, что каждый красиво заброшенный мячик теперь можно будет в течение полуска наблюдать на разной скорости с любой мыслимой точки обзора.

NBA Live 2000 появится в продаже где-то уже в октябре, т.е. можно уже сегодня взять в руки контроллер и сразиться в баскетбольный симулятор нового тысячелетия.

ОРМО



CRASH BANDICOOT 3 WARPED



SUPERCROSS 2000

PlayStation

PlayStation

Настало время поговорить об новом проекте EA SPORTS — оригинальной, захватывающей и необычной игре, в которой сочетаются великолепная и бесконечно реалистичная физическая модель мотоцикла, участующего в кроссе, и обилие трюков, которые вы, дорогие игроки, сможете выполнить, управляя этими замечательными двухколесными красавцами.

Представляю **Supercross 2000!!!** После того, как вы переведете дух, который, несомненно, захватывает при мысли о том, что могут сделать умельцы из EA SPORTS при неудачном стечении обстоятельств; автор постарается довести до вас все имеющиеся сведения о проекте. Робко взглянув на предложенные картинки, вы, уважаемые, читатели, наверняка заподозрите разработчиков в должностном отношении к работе, ибо Supercross 2000 выглядит совсем неплохо. А ознакомившись со списком заявленных особенностей игрового процесса, можно даже предположить, что у EA SPORTS действительно получится что-нибудь стоящее.

«Почему так много скептицизма?» — спросите вы меня. Да просто компания еще ни разу не сделала ни одного приличного симулятора гонок, ведь это не какой-нибудь там хоккей или футбол, здесь вам не тут, нужно осознать, что те же принципы, которые успешно применяются при создании симуляторов командных соревнований пешеходов, совсем неприменимы при работе над ГОНОЧНЫМ симулятором, а особенно при создании симулятора кросса на мотоциклах.

Что такое кросс? Залитые грязью арены, на которых изобилуют рампы, крутые повороты и соперники, и вы, несущиеся на огромной скорости на крутом, заляпанном всем, чем попало, мотоцикле. Не забудьте сюда еще от-

нести дикие вопли зрителей, умение ездить на заднем колесе и прыгать через 10 стоящих под трамплином автомобилей. Впрочем, последнее является скорее факультативным, т.е. совсем не обязательно участвовать в соревновании по кроссу и затем сразу прыгать на глазах у изумленных представителей пешком ходящих через любое количество четырех колесных транспортных средств.

Вы будете, несомненно, счастливы узнать, что, если вы знакомы хоть с кем-то из звезд кросса и фристайла, их можно выбрать в качестве воплощения виртуального «я». Именитых спортсменов, как заверяют разработчики, будет целых 25, на любой, самый извращенный вкус. Для менее искушенных, однако присиляющих себя к любителям мотоциклов, стоит выделить следующее: любимые команды и их железные кони ждут вас. Среди прочих Honda Cr'ы, Kawasaki KX'ы, Yamaha YZ'ы и мои особые любимицы — ненаглядные Suzuki RM'ы. All hail Suzuki!

Физическая модель. О ней сложно рассуждать, ибо в действии ее еще не видели, а лишь располагаемыми рассказами разработчиков съят не будешь. Они утверждают, что такой реализм еще поискать надо. Учитывая небольшое количество симуляторов кросса, сложно делать какие бы то ни было сравнения на данном этапе. Будем лишь надеяться, что мотоцикл будет мотоциклом, а

нам удастся на нем более или менее удачно покататься.

Фристайл, о существовании которого уже говорилось выше, — отдельная песня. Ваш железный коник под чутким руководством умелых пальцев бывалого игрока способен на немалое количество трюков. На русский их название переводить не буду: пас-нэс, whips и superman для кого-то могут быть не просто пустым звуком, а остальные ознакомятся с ними по ходу игры. Особенно понравилось

в этой связи заявление разработчиков о режиме freestyle jump-off, где предстоит как раз попрыгать — будем надеяться, что через препятствия.

Заслуживают наибольшего внимания следующие два режима игры. Во-первых, Season, т.е. полноценный турнир или, если хотите, сезон. Карьера гонщика, очки, почет, слава. Во-вторых, режим игры вдвоем, экран делится пополам и начинается заезд для двух игроков. Докажите своему другу, что только вы умеете по-настоящему ездить на кроссовом мотоцикле.

Обещания заманчивые, хочется верить, что EA SPORTS все-таки не подведет, и игра получится хорошей, интересной и, как уже сейчас нас уверяют разработчики, реалистичной. Ждите в ноябре.

ОРМО





ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: Electronic Arts/Black Op's

ЖАНР: симулятор бокса

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-2

АЛЬТЕРНАТИВА: Knockout Kings

KNOCKOUT KINGS 2000

ПОЧЕМУ Knockout Kings 2000 — такая ерунда? Mohammed Ali, Joe Fraizer, Evander Holyfield, Oscar De La Hoya, Roberto Duran, Angel Manfredy, а также Sugar Shane Mosely принимали участие в создании этой игры, а теперь они боятся выходить из дома, зная, что любой Бивис или Батхэд, завидев на улице одного из этих спортсменов, скажет: «Слыши, пельмень, вон тем бомжом можно играть в этой лажевой Knockout Kings 2000!»

М-да! Главный плюс этой очень посредственной игры заключается именно в возможности стать одним из известных боксеров прошлого и настоящего. И все. Остальное в Knockout Kings 2000 по крайней мере разочаровывает. И все потому, что разработчики поленились создать нормальный искусственный интеллект противника и поработать как следует над игровым процессом. Knockout Kings 2000 — игра слишком легкая, а потому абсолютно неинтересная.

Для начала стоит отметить положительные моменты. Да, такие есть. К ним, как ни странно, можно отнести неплохой графический движок, который хоть и медленно (игра заметно притормаживает), но довольно-таки реалистично воссоздает боксеров. Очень качественно сделан фон: анимация толпы — возможно, лучшая на приставке. Нельзя не отметить и звук. Опустив музыку, хочется сказать, что по ходу боя игрок услышит двух комментаторов, настоящего рефери и отличную

реакцию толпы. Вообще, кажется, что основное внимание разработчики уделили толпе — как уже говорилось, анимация, прорисовка и озвучка толпы выполнены на очень высоком уровне. Может, EA стоило создать симулятор толпы — Kings of the Crowd 2000?

Покончив с положительными моментами, будем вовсю ругать все остальное. А начнем, пожалуй, с управления. Бокс. Спортивный бой, при создании виртуального воплощения которого сам бог велел ввести различные комб, специальные приемы и так далее, так, например, как это реализовано в Ready To Rumble. Здесь же есть пара-тройка каких-то ждущих ударчиков, которые не связываются в комбинации. Исправить это недоразумение должны, по идеи, АВТОМАТИЧЕСКИЕ суперприемы (приводимые в действие нажатием одной кнопки), которые включают в себя 4-5 мощных ударов. Использование таких вот комб требует зарядки и отнимает у вашего бойца некоторое количество энергии, впрочем несопоставимое с теми повреждениями, которые получает противник.

Все это приводит нас к проблеме №2. Отсутствие искусственного интеллекта, а точнее, его кривое воплощение. Соревнования подразделяются на три весовые категории: легкий, средний и тяжелый вес. Так вот, бой последней категории проходится МАКСИМУМ за час по следующей методике. Блокируем, пока не будет готов суперприем. Ждем удара противника и сразу же по его завершению проводим суператаку. И так до тех пор, пока соперник не будет повержен. Все. Вся игра. Ситуация несколько выправляется в легком и среднем весе, там предстоит немного подвигаться, а следова-

тельно, описанная выше тактика не всегда может быть с одинаковым успехом применена. Но даже несмотря на все это, на любой сложности игра займет максимум пару дней. Так как именно столько времени нужно на изучение искусственного интеллекта, который всегда действует одинаково.

Очень жаль, ибо у игры были все предпосылки стать как минимум крепким середнячком — неплохая графика, отличная толпа и известные спортсмены, против которых было бы интересно сражаться, если бы разработчики наделили их каким-нибудь сносным искусственным интеллектом. В том виде, в котором игра сейчас перед нами — провал. Подождем следующей части, ведь девиз EA — «по обновлению каждый год». Успехов в 2001 году, дорогие господа разработчики!

OPM

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Позор, у которого были все шансы им не быть. Ведь разработчики искренне хотели сделать хорошую игру. Ничего, у них будет еще одна попытка в новом веке.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	6
ЗВУК	6
GAMEPLAY	4
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	4

5.0

СЛОВО РЕДАКТОРА

Явно не самый сильный проект в линейке спортивных игр от Electronic Arts серии 2000. Но конкурентов у него нет.



NHL 2000

PlayStation

ЖАНР: симулятор хоккея
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: Electronic Arts/EA SPORTSКОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-2
АЛЬТЕРНАТИВА: любой другой NHL

Лучший на сегодняшний день симулятор хоккея на приставке. Комментарии практически излишни, однако если вдруг кому-то захочется узнать причину такого «скромного» вступления, пожалуйста, читайте дальше.

Xоккей на PlayStation издавна считается самым успешным видом спорта для виртуализации. Причин этому несколько: огромное количество наработок многочисленных разработчиков, в том числе и принадлежащих собственно EA SPORTS. Есть ряд неписанных правил, следуя которым любой симулятор хоккея получится как минимум средним, а при должном приложении вообще станет хитом.

EA SPORTS все это отлично знает, ведь они и являются издателями этих самых правил. Еще в бытность SEGA MegaDrive их симулятор NHL был первым и самым успешным. Со временем игровой процесс шлифовался, с появлением новых технологий, а конкретно нашей любимой Sony PlayStation, расцвел красотами трехмерной графики, оцифрованной речи и обилия статистических данных, так легко умещающихся на компакт-диске. В течение 6 лет компания работала с форматом Sony, и сегодня наконец разра-

ботчики как никогда близки к кульминации — лучший симулятор хоккея на приставке готов. А называется он **NHL 2000**.

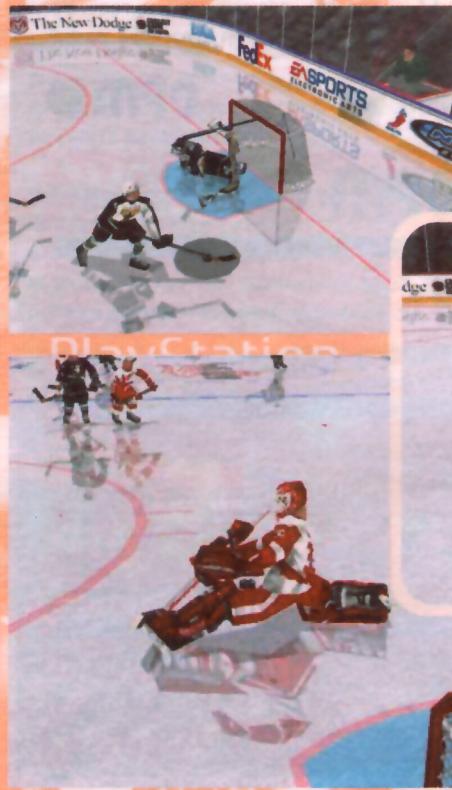
Новый век однозначно начнется радостно для фанатов виртуального хоккея во всем мире. Ведь они смогут поиграть в любой из полюбившихся команд Национальной Хоккейной Лиги США. Почему таким вниманием пользуется именно американская лига, надеюсь, всем понятно: там собраны самые лучшие хоккеисты со всего мира, в том числе и граждан Российской Федерации. А значит, россиянам эта игра будет особенно близка и интересна.

Многие уже, возможно, задаются вопросом, что же такого особенного в **NHL 2000**, особенно сравнивая со столь успешным предком, а именно NHL 1999? Дизайнеры из Electronic Arts внимательно выслушали комментарии игрового сообщества касательно вышеназванного проекта (NHL 1999) и пришли к единственному правильному решению: улучшить можно было и стоило лишь графику, а именно частоту обновления кадра, что немедленно сказалось на скорости игры и впечатлении, который получает глаз, наблюдая ТАКУЮ классную графику в симуляторе хоккея.



Естественно, графикой все не ограничилось. EA не была бы EA, если бы не точное соответствие спортсменов своим виртуальным альтер-эго. Все ваши любимицы участвуют в чемпионате в своих командах по состоянию на конец 1999 года. Состязаться придется на всех существующих стадионах США в рамках одного из выбранных режимов игры, будь то exhibition, season или tournament, а также особо хочется отметить режим десятилетней карьеры.

Главные нововведения игрового процесса — специальные приемы, которые закреплены за клавишами big-hit и big-deke. Эти самые приемы сильно влияют на общее ощущение от игры, а также вносят изрядную долю невиданных ранее стратегических возможностей. Кнопка big-deke предназначена для проведения обманных движений клюшкой, которые могут вынудить вратаря противника совершить ошибку, которую вы наказываете красивым голом. С кнопкой big-hit все и так



NHL 2000 можно по праву назвать одной из самых лучших спортивных игр этого года для PlayStation.





должно быть понятно — ее нажатие вызывает мощнейший удар по воротам. Стиль ведения поединков с обидчиками (когда спортсмены «вскипают» от нечестной игры, они могут легко начать рукопашный бой) также претерпел некоторые изменения. Теперь главные удары будут доставаться вашему контроллеру, ибо необходимо жать с необыкновенной скоростью на все кнопки, чтобы выиграть.

Игровой процесс и управление стали куда более отзывчивыми и информативными, нежели в NHL 1999, в основном благодаря улучшенной, более быстрой графике, а значит, и соответственно ускоренной реакции виртуальных спортсменов на ваши команды. Искусственный интеллект сильно не изменился, впрочем, он и так был на должном уровне, AI сам настраивается в зависимости от игро-

ка — компьютер не является слишком «умным» при игре с новичками, но никогда не прощает ошибок профессионалам.

Остановимся поподробнее на графической стороне **NHL 2000**. Да, игра стала выглядеть менее четко, но это необходимая жертва для высокой скорости обновления картинки, а соответственно, и общей скорости симулятора. Зато была доработана анимация, в результате чего спортсмены двигаются и выглядят как живые. Все их поступки на льду выглядят абсолютно натурально, а при приближении камеры к отдельно взятым хоккеистам можно разглядеть лица, соответствующие прототипам из жизни. Раньше разработчики привлекали одну-две спортивных звезды, а остальных виртуальных спортсменов оставляли безликими роботами. Теперь становится хорошим тоном покупать лицензию на использование и компьютеризацию всех участников лиги, в результате чего мы получаем «наш личный NHL», в рамках которого можно собрать всех любимых хоккеистов в одну команду (ведь денег они не просят, многомиллионных контрактов заключать не надо) и побеждать в любом матче.

С музыкой все понятно. Она играет всегда, когда того требует ситуация, особенно, как это принято еще со временем NHL на SEGA

MegaDrive, радуют разные мелодии, исполняемые в поддержку игроков во время матча. Оцифрованные звуковые эффекты также находятся на очень высоком уровне. Все крики толпы были тщательно записаны и отмикшированы, в результате чего мы имеем самую реалистичную хоккейную толпу на приставке. Матч комментируют известные в США Jim Hughson и Bill Clement, которые постоянно анонсируют изменение ситуации на льду и отпускают различные шуточки. Естественно, со временем начинает надоедать ограниченность репертуара фраз, однако во время жаркой схватки с противником этого практически не замечаешь.

В заключение хочется сказать следующее. EA SPORTS отлично поработали над ошибками, результат просто восхищает. **NHL 2000** может гордо называться лучшим виртуальным хоккейным симулятором уходящего века.

OPM

OPM

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Хоккей на приставке в нашем веке уже не будет лучше. Выбирайте **NHL 2000**, он оправдает ваши ожидания на 100%.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	9
ЗВУК	9
GAMEPLAY	9
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	9

9.0

СЛОВО РЕДАКТОРА

NHL 2000 способен удовлетворить практически всех любителей симуляторов этого популярного вида спорта.

NASCAR 2000

PlayStation

Серия NASCAR у Electronic Arts получилась мертворожденной. Разработчики упорно продолжают пичкать мир продолжениями, несмотря на то, что играть в это попросту неинтересно.

Была надежда, что после NASCAR 98 и убогого NASCAR 99 ребята из EA SPORTS сделают хоть какие-нибудь выводы и перестанут кормить нас этой ерундой, которую американцы считают захватывающими гонками.

Нелюбовь к этому виду соревнований у меня развилась давно. Не хватает какого-то динамики, или даже лучше сказать изюминки. Взять, например, Formula 1: мчащиеся на огромных скоростях болиды именитых конюшн (FERRARI!!!), Rally — гонки по пересеченной местности, Touring Cars — серийные автомобили в необычной для себя роли гоночных машин. И, наконец, NASCAR. Лишенные грации, индивидуальности убожества, претендующие называться автомобилями, где уважения заслуживают лишь мощные двигатели, да пилоты, согласившиеся сесть в TAKOE транспортное средство. И вообще, я заметил, что любые американские гоночные соревнования отличаются полным отсутствием зрелищности, а следовательно, играть в симуляторы, посвященные таким состязаниям, не менее скучно. И NASCAR 2000 тому живой пример.



Во-первых, в России мы об этих гонках практически ничего не знаем, а даже если и знаем, то в основном благодаря посвященным играм. Запустив диск с NASCAR 2000, вы подвергаетесь бомбардировке неизвестными именами, терминами, настройками и командами, которые для россиян ничего не значат. Таким образом, когда доберетесь в конце концов до заезда, вас начнет одолевать скука.

Взглянув на экран, неподготовленный может ужаснуться: трассы изобилуют месивом красок, да и сам ваш автомобиль, от которого может начаться легкая мигрень, не вызывает приятных ассоциаций. Да, модельки транспортных средств выполнены неплохо, при этом надо учитывать, что их прототипы из реальной жизни не отличаются излишеством деталей — 4 колеса, лобовое стекло и практически цельный, лишенный индивидуальности кузов. Воплотить на экране телевизора такой минимализм не составляет разработчикам никакого труда. Учитывая, что одновременно на экране может быть довольно-таки большое количество автомобилей, это процессору, ответственному за обработку картинки, это даже «на руку» — игра практически не тормозит. Отсутствие деталей, как уже говорилось, компенсируется яркой раскраской машин. Впрочем, взгляните на картинки, и вам сразу станет ясно, что смотреть в NASCAR 2000 практически не на что, может, только на елочки на обочине?

Про звук вообще не стоит говорить. Он есть, он адекватен графике, и забудем о нем.

Теперь о самом игровом процессе. Несмотря на общее негативное впечатление, которое могло и должно было у вас сложиться при чтении этого материала, должен заметить, что сама игровая часть не лучше. Выбрав команду, гонщика (его можно создать и самому), на-

троив все, что можно настроить в автомобиле (минут ~20), вас наконец выпускают на трассу, где вас уже поджидает целая стая противников. Их предстоит обогнать, таранить и унижать на всем протяжении заезда. А длится

он о-о-очень долго. Через какое-то время возникнет необходимость заехать в пит-стоп. Здесь вы сами управляете командой техников и решаете, что надо, а что не надо заменить или долить.



Среди прочих заслуживающих упоминания моментов стоит отметить неплохую физическую модель поведения автомобилей, реально существующие и придуманные, фантастические трассы, а также все правила соревнований NASCAR. И режим игры вдвое...

НО как же все это скучно. Если вдруг вам нравятся соревнования NASCAR или хочется поиграть во все гонки, существующие на PlayStation, посмотрите NASCAR 2000. Все остальные проезжаете дальше, здесь нечего смотреть. Zzzzzzzzz.....

OPM

OPM

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

СКУКА СКУЧНАЯ. Американские гонки — американцам, а нам лучше поиграть во что-нибудь более динамичное и интересное.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	5
ЗВУК	5
GAMEPLAY	4
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	2

4.5

СЛОВО РЕДАКТОРА

Данный проект был разработан исключительно для фанатов гонок серии NASCAR. Выводы делайте сами.

SPYRO THE DRAGON

Оригинальный
диск с инструкцией
на русском языке



SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT



UNIVERSAL
INTERACTIVE STUDIOS

www.universalstudios.com

TONY HAWK'S PRO SKATEBOARDING

За внешним кажущимся изобилием вроде бы добротных, казалось бы, вполне качественных и вне всяких сомнений удивительных спортивных игр несложно пропустить что-то по-настоящему увлекательное и захватывающее гениальное. И ничем поначалу не примечательный Tony Hawk's Pro Skateboarding после буквально нескольких минут поверхностного ознакомления с этим странным творением внезапно превращается в игру, от которой просто невозможно оторваться.

THPS — это новое противоречивое детище студии Neversoft, уже успевшей зарекомендовать себя такими проектами, как перенос на PlayStation PC'шного суперхита MDK, а также доработкой и полным перевоплощением суперпроекта Activision под названием Apocalypse с Брюсом Уиллисом в главной роли. Tony Hawk — совсем другой проект. Начав его с чистого листа, Neversoft смогла, наконец, сделать по-настоящему свой, от начала и до конца, оригинальный и независимый проект. Последний, отметим, свой независимый проект, поскольку Activision уже прикупила немедленно после выхода игры в свет талантливую команду разработчиков.

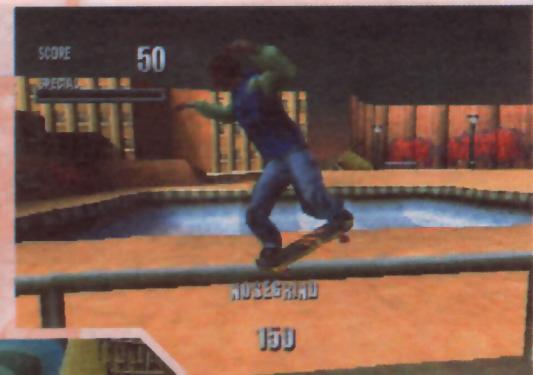
Большинство вышедших на данный момент симуляторов скейт- и сноубординга на PS по меньшей мере не оправдывали возлагавшихся на них ожиданий, а как правило, и вовсе разочаровывают нас. Почему-то донести до

финального аккорда простейшую идею создания простой, веселой, хорошо управляемой и красивой гонки с преобладающим влиянием трюковой части ни одному из разработчиков не удалось. Тем временем, смотря на THPS просто удивляешься, что же сложного в этой задаче. Если ранее нам оставалось лишь надеяться поиграть в 1080 Snowboarding на Nintendo 64 или вылавливать момент между бесконечными поломками редкого игрового автомата Top Skater от Sega, то теперь за идеальным трюковым симулятором скейтбординга далеко идти не надо. Главная прелесть игры вовсе не в замечательной графике или каких-нибудь душераздирающих подробностях сюжетной линии. В THPS все до предела просто — начать кататься и выделять умопомрачительные трюки можно за несколько минут. Догадаться, как эти трюки комбинировать с целью совершения еще более невероятных действий — за полчаса. Пройти сюда несколько уровней и открыть новые, еще более интересные арены — за часок другой. Удивительнее всего то, что после этого о каком-то там времени уже попросить не задумываешься. Какая-то магия...

В основном режиме «карьеры» разработчики вовсю эксплуатируют все любимые человеческие пороки — страсть к накоплению, стремление к установлению все новых и новых рекордов, природное любопытство, ну и в конце концов, совершенно ужасную страсть — докопаться до секретного уровня. Можно догадаться, что простых путей в данном случае у нас не будет. Начинается все легко и непринужденно: выбираем одного из десяти героев (представлены все настоящие звезды этого экстремального вида спорта, включая и главного любимца, самого Tony Hawk'a), собственно доску и начинаем бесцельно кататься по небольшому складу. Замечаем сразу огромное количество странных объектов и задаемся вопросом, для чего они нужны. Как ни странно, все они здесь собрались с одной целью — помочь набрать вам побольше очков или добить побольше драгоценных видеокассет. Как, вы еще не знаете о видеокассетах? Это же наша главная цель в жизни. Каждая добытая пленка — очередной шаг к новому открытию. Что это будет — новая доска, трасса или что-нибудь еще, ваша PlayStation решит сама. На каждом уровне (или, если хотите, в каждом из миров) таких кассет можно получить максимум пять. Две из них выдаются за выполнение трюков на определенное количество очков. Как правило, первый приз достается относительно легко, а вот для получения второго вам придется основательно попотеть, так как обычно вторая требуемая сумма превышает первую раза в три. Еще одна кассета банаально спрятана где-то в пределах уровня. Найти ее сложновато, и за исключением самого первого «склада»



Графику Tony Hawk'a на первый взгляд трудно назвать революционной. Однако стоит приглядеться, и вы будете поражены ее качеством.



заниматься поисками секрета придется долго. Одна кассета выдается за сбор пяти разбросанных по уровню букв, складывающихся в слово «skate», ну и последняя — за выполнение спецзадания, как правило носящего деструктивный характер. Например, разбить пять шикарных витрин в супермаркете, или уничтожить ящики на складе. Понятно, что уничтожить — это лишь полдела, ведь все эти вещи еще требуется и найти. При всем разнообразии поставленных перед игроком задач, форма самого процесса никогда не изменяется. Что бы вы не вознамерились делать, вы всегда начинаете гонку с одного и того же стартового места, а в запасе всегда имеются верные две минуты. А когда вам с огромным трудом удастся выбрать первые пять тысяч очков, предпринимая совершенно отчаянные усилия по выдумыванию невероятных комбинаций трюков, один игровой журнал между прочим заметит, что вообще говоря, набрать и триста тысяч очков — не предел. Разработчики даже что-то говорят о набранном одним из их коллег (видимо, продюсером) миллионе, но это уже, как говорится, из области фантастики. Главное то, что эти самые очки можно зарабатывать практически на чем угодно. Мир THPS чрезвычайно интерактивен. Вы с легкостью можете пронестись по перилам, попрыгать по ступенькам лестниц, использовать в качестве спортивных снарядов овраги, скайлы, опустевшие бассейны, даже эскалаторы, кадки с пальмами и полицейские автомобили. Причем для того, чтобы со всем этим эффективно взаимодействовать, вовсе не требуется заучивать миллион различных комб. Напротив, в THPS реализована система управления, не одобряющая многократного выполнения тех или иных трюков. Сoverшив трюк впервые игрок получит максимальное количество очков за его ис-

полнение, после же повтора стоимость его начнет мгновенно падать. В результате может получиться так, что за какой-нибудь идеально выполненный по десятому разу 720 Madonna + Impossible + Indy вы будете получать очков 50, не больше. Так что в THPS основой основ является разнообразие. Придумывать собственные комбинации трюков намного интереснее и удобнее, чем запоминать последовательность нажатия клавиш, так что игра явно провоцирует вас использовать свою фантазию на полную катушку.

Впрочем, у каждого из ге-

ристов». Размеры уровней впечатляют, причем с каждой новой «трассой» все больше и больше. Арены встречаются как более-менее правильной формы, так и больше похожие на гоночные, из пункта А в пункт В. Соответственно, одни больше приспособлены для исполнения трюков, а на других интереснее просто покататься и поискать секреты.

Проблема лишь в том, что на таких уровнях порой бывает нелегко найти стандартную «трубу», в которой можно будет накручивать бешеные тысячи очков за считанные секунды. Каждая из трасс требует к себе своего, особого подхода. Оформление и дизайн уровней — типично американские, можно даже сказать, подчеркнуто американские. Что, впрочем, вовсе не мешает, а наоборот, добавляет атмосферы. Созданный Neversoft движок более чем конкурентоспособен — практически полное отсутствие типичных для игр на PS глюков



ров имеется и несколько специальных, доступных лишь им одним приемов, весьма эффективных и красивых. Вот их запомнить не мешало бы.

Графически игра слегка напоминает прошлые проекты Neversoft. Воспоминания об Apocalypse навевают гигантские видеостены, выполненные по фирменной технологии студии. Видеоизображение для них в реальном времени перекачивается с CD, и хотите верьте, хотите — нет, а такой технический на сегодняшний момент никто больше использовать не умеет. Разумеется, на этот раз вместо трансляции рок-концерта нам предлагаются небольшие видеоролики «из жизни скейтбор-





с выпадением полигонов и передергиванием текстур, отличные модели героев со вполне приличным motion capture, обилие объектов на экране при сохранении высокой скорости игрового процесса, — все это делает **THPS** весьма привлекательным. Недостатки графического оформления связаны, главным образом, с цветовыми решениями — игра получилась несколько тускловатой, ярких красок в ней вам не найти. Добавленная в игру в последний момент кровь, которая подобно искоркам бенгальских огней брызжет из героев при падении здесь тоже, кажется, ни к чему. В конце концов, это не Carmageddon, да и ограничения на количество падений в **THPS** попросту отсутствуют. Так что можно хоть все вокруг кровью залить, а ничего из этого интересного не получится. В отличие от графики, музыкальное оформление **THPS** гораздо экстравагантнее. Похоже, что традиция вклю-

чения в саундтрек игры композиций далеко не последних групп и музыкантов превращается в повседневное явление. Звуковая дорожка **THPS** подобрана на редкость качественно. Разнообразие музыкальных стилей от рока до легкого техно, рейва и даже почти до металла и популярных имен превращает и сам игровой процесс в легкое, непринужденное и энергетически напитанное занятие. То же самое касается и неожиданно интересных режимов для двух игроков. Несмотря на некоторую потерю детализации и, разумеется, экранного пространства, отводимого одному игроку, multiplayer в **THPS** достаточно интересен, чтобы смириться с неизбежными неудобствами. Как вам понравится своеобразный режим «файтинга», когда вы вместе с приятелем катаетесь по трассе, и, выполняя трюки на различных снарядах окрашиваете их в свой цвет, получая призовое очко. Противник занимается тем же самым, да еще вдобавок ко всему может легко перекрасить уже отмечен-

ную вами территорию. В общем, оригинальность мышления Neversoft в данном проекте проявляется повсеместно.

THPS — это пожалуй первая игра жанра, которая смогла достичь небывалых высот не только в качестве управления и наборе доступных трюков, но и привнесла в него уникальную концепцию и атмосферу настоящего в хорошем смысле слова «уличного» скейтбординга. Безудержное веселье, ощущение вседозволенности и полной свободы, фактическое отсутствие каких бы то ни было ограничений действия, и все это с серьезной проработкой физической модели и реально глубоким игровым процессом! В этой области маленькая Neversoft, пожалуй, опередила своих именных конкурентов из Nintendo и Sega. Бессспорно, **THPS** — это лучший трюковый симулятор на PlayStation и одно из центральных событий игровой индустрии этого года.

ОРМ

ОРМ

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Если своими прошлыми проектами студия Neversoft как минимум доказала свою состоятельность и готовность к экспериментам, то ее новое творение не только полностью раскрывает гигантский потенциал этой команды, но и является одной из самых совершенных в истории игр на PlayStation.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	8
ЗВУК	10
GAMEPLAY	10
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	9

9.5

СЛОВО РЕДАКТОРА

Браво, Neversoft и Activision, браво!

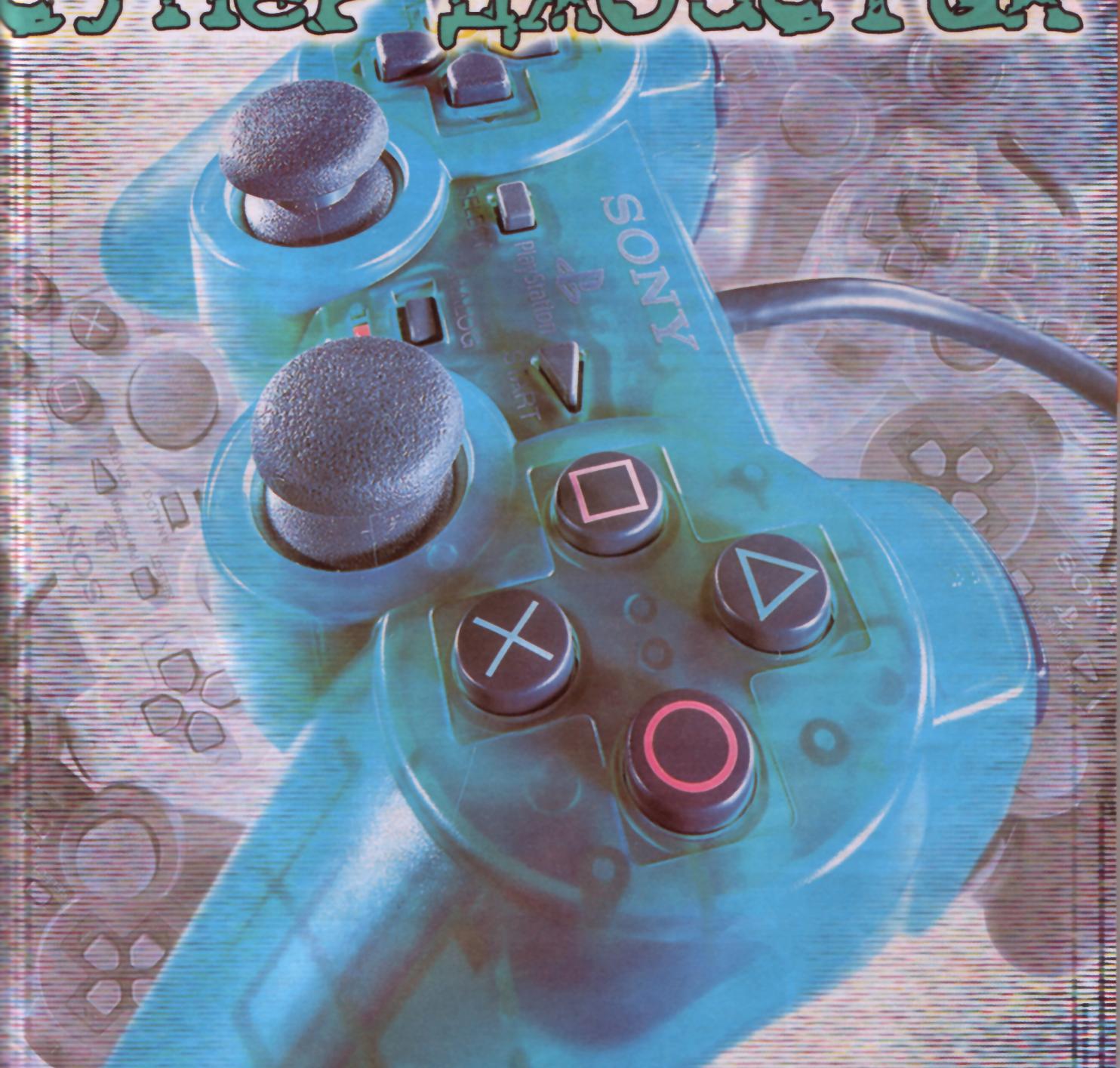
Для сравнения

ИГРА: *Coolboarders 3*РАЗРАБОТЧИК: *Idol Minds*

Среднестатистический «симулятор» сноубординга с хорошей графикой, плохим управлением и слабым дизайном. Другой трюковой игры, к сожалению, на PlayStation раньше не было. Теперь вот есть.



СУПЕР ДЖОУСТУК



DUAL
SHOCK



ЖАНР: action

ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: Eidos/Core Design

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

АЛЬТЕРНАТИВА: декабрь 1999 года

FIGHTING FORCE 2

Всем! Всем! Всем! Внимание игровой общественности приковано к активности Core Design. Почему? Да в связи с долгожданным продолжением героического сериала о приключениях мадемуазель Лары Крофт. Новый Tomb Raider: The Last Revelation — это очередная часть великой феминистской эпопеи, чье агрессивное вторжение в реалии игровой вселенной определило начало великой эмансипации женских супергероев. Их воинственное полчище смело потеснило бесконечные ряды круглобюхих мускулистых мужланов. Естественно, впереди планеты всей шагала она — Лара Крофт *forever*.

Но все хорошо в меру. Хватит нам и суфражизма, и женского шовинизма, и прочих антимужских «измов». Грядет восстановление прав сильного пола — мы ждем Fighting Force 2. И позвольте считать не простым совпадением то, что восстановление справедливости исходит от тех, кто когда-то ее нарушил, т.е. от сладкой парочки Eidos/Core Design.

На самом деле я предвижу массу недоверчивых усмешек. Fighting Force? Да еще второй? Что ж, действительно, первая часть страдала от занудности игрового процесса и однообразности тупого мордобритья. Так что опасения по поводу того, что продолжение может оказаться хуже начала, вполне закономерно. Однако я верю в то, что Core умеет учиться на своих ошибках...

Сразу скажу, что в FF2 разработчики отказались от идеи воплощения интерактивного

«замочи-их-всех-ногами», предпочитая воплотить в жизнь более интеллектуальные идеи. Итак, сюжетная линия... На самом деле ничего нового: есть некая корпорация Накамичи, занимающаяся осуществлением неких военных заказов. Говоря конкретней, она занимается разработкой универсального солдата (свежая мысль, черт побери!), экспериментируя с клонированием человеческого материала и с совмещением электроники и человеческой плоти. Естественно, мы все это проходили много десятков раз, что, правда, не мешает быть идеей коммерчески прибыльной. Однако ближе к делу: поскольку долгожданный унисол вряд ли будет использоваться на пользу человечества, ЦРУ посыпает вас, Хавка Мэнсона, доблестного агента Государственной Интеллектуальной Полиции (SICOPS), разобраться со злодеями. Мистер Мансон знаком по первой части игры. Теперь, кроме него, других персонажей просто не предусмотрено, что правильно, ибо настоящий герой всегда один. Основными целями вашего похода будут: уничтожение электронных материалов, уничтожение оборудования, уничтожение опытных образцов и уничтожение рабочего персонала, обслуживающего программу. Вот так — неслабо!



Структура игры существенно изменится: ожидаются девять больших этапов, поделенных на 24 уровня. Тут явно чувствуется влияние Tomb Raider, и такого виртуального занудства, что было в первой части, не предвидится. По крайней мере нам обещают нечто большее, чем воплощать в жизнь принцип «Анархия — мать порядка». Упор будет делаться не на «kill'em all», а на достижение поставленной перед миссией задачи. Именно с этим связан тот факт, что общая стратегия прохождения Fighting Force изменилась. Если раньше все происходило «в лоб», то теперь большое внимание надо уделять не только умению вступать в бой, но и способности уходить от трудных конфликтов, нападать незаметно. Например, абсолютно бесполезно пытаться уничтожить автоматическую электронную пулеметную точку, если у вас нет подводящего оружия вроде ракетницы. Надо дождаться того момента, когда она «отвернется»,

проскочить в тень и плавно выбраться из поля ее зрения, не попадая под прицел. Разработчики всячески рекламируют будущий AI, его невероятную сметливость и изворотливость. Враги научатся воевать не числом, а умением, нападать из засады, звать на помощь, приводить подкрепление и действовать группой. Звучит поистине обнадеживающе, осталось только скрестить пальцы и дождаться воплощения наших чаяний. Врагов обещают 50 типов — от охранников всех мастей, ро-



Для реализации на PlayStation нового Fighting Force'a Core Design пришлось разрабатывать совершенно новый движок. Этот факт явно пошел проекту на пользу.



ботов и киборгов, до зомби, мутантов и прочих жертв вивисекции. Среди них будут те, которые не будут агрессивно реагировать до тех пор, пока вы сами не атакуете, будут те, от кого можно получить важную информацию, будут и «боссы» (а куда уж без них!). Сам Хавк Мэнсон претерпел значительные изменения. Если в первой части он был всего лишь одним из четырех других персонажей, то теперь разработчики уделили внимание детализации его характера и судьбы.

По-прежнему основную роль играет его умение вести рукопашный бой. На это выделили целых сорок движений. Стиль его борьбы можно определить как некую трудноперевариваемую смесь из кунг-фу и приемов дворовых драк. Конечно, кроме умения быстро махать ногами/руками, щедрые разработчики наклепали аж двадцать орудий массового уничтожения. Поистине, это набор настоящего джентльмена. Сам Хавк предпочитает меч (просто и со вкусом), который считает продолжением собственной руки. Достойной руке — достойное продолжение, что здесь скажешь! Людям попроще могут понравиться снайперские винтовки, дробовики какие-нибудь и, конечно, узи. Может быть, кому-то приглянутся гранатомет или базука. Есть еще и огнемет, ножи, топоры и т.д.

Степень возможного изничтожения окружающей среды по-прежнему на высочайшем уровне.

Бьется все и вся: мониторы компьютеров, ксероксы, стекла, мебель, кондиционеры, мусорные баки, двери (если лень ключ искать — отойди подальше и шарахни ракетой), даже автоматы, продающие напитки. Причем на полу появляются лужи кока-колы, помятые банки летят на пол. А если мочить ксерокс, то оттуда вывалится бумага и плавно спланирует на ковер. Можно устроить небольшой пожар, так, в качестве, увеселения. За это мы и любим Fighting Force — за разудалое лихачество, за оправданную самим сюжетом деструктивность. Графически этот хаос оформлен поистине впечатляюще. Движок игры был изменен на 90 процентов и от прежнего угловатого безобразия ничего не осталось. Особенно радуют видеоЭффекты. Освещение — цветное, динамическое, чуть зловещее и впечатляющее. Лучи света, пронизывающие тьму, эффект спляшущего солнца, неверное мерцание мониторов, живое пламя взрывов, электроэффекты. Прибавьте к этому дым, туман, полупрозрачные поверхности, водяные эффекты, изменяющиеся погодные условия — все это формирует специфическую игровую атмосферу, заставляющую серьезно относиться к сюжетному оформлению, которое, кажется, поначалу ничего, кроме зевоты, вызывать не может. Сама точка зрения на происходящее сменилась на что-то около «том-брэйдеровское». То есть при том, что

камера позволяет полный 360-градусный обзор, ее основное положение — из-за спины и чуть сверху. Что же касается ее поведения, то впечатление, которое мы получили, вполне достойное. Сражения будут проходить в достаточно специфических местах: сталелитейный завод, исследовательская лаборатория в Антарктиде, питсбургские небоскребы, автомобильная фабрика и т.д.

Большинство игр подобного толка (вроде Syphon Filter и т.д.) делает больший упор на оружие, в результате использования физических возможностей персонажа оказывается урезанным. А Fighting Force 2 все же не теряет связи со своим рукопашным предком. В этом и заключается большой кайф — сбалансированность мордобития с полноценными возможностями оружейного холокоста. В результате FF2 производит впечатление очень динамичной, активной и живой игры, которой, вполне возможно, суждено воскресить жанр эпического мужского агрессивного action'a. По крайней мере есть все основания ожидать именно этого: крутой супергерой, обремененный идеей спасения человечества, вооруженный до зубов, сражающийся с могучим AI мирового зла без страха и упрека. И все это в высоком разрешении с крутыми спецэффектами. И никакой вам археологии, никаких кольев, никаких субтильных дев — одна лишь грубая мужская Fighting Force.

OPM

TOMB RAIDER 4

Хмм... А когда все это начиналось? А начиналось все это в конце далекого 1996 года. Именно тогда Eidos издала первую серию Tomb Raider, которая мгновенно приобрела культовый статус. Дальнейшее можно было предсказать почти сразу: законы любого, а значит, и нашего игрового бизнеса прости — если что-то приносит деньги, то пора ставить после названия циферку «два»... А то, что из этого не всегда получается что-то достойное внимания — прискорбный, но повсеместно встречающийся факт.

Нет, Tomb Raider II был, конечно, хорош, по крайней мере он утолил голод фанов, хотя лично я предпочитаю видеть во второй части что-то вроде сборника дополнительных уровней. Но и этого было достаточно, чтобы поддержать легенду. Короче говоря, всем прекрасно известно, как мы дотянули до третьей части... Не представляю, хорошо это или плохо, но я теперь не знаю ни одного человека, имеющего путь самое минимальное отношение к видеоиграм, который не знал бы имя Лары Крофт. Несомненно, этот персонаж уже имеет культовое значение в истории игровой индустрии. Это супергерой, нет, супергероиня, известная всему свету, стала символом начавшейся феминизации мира игр. Ну а кроме того, ее образ, имидж, его воплощение, яркое, характерное и запоминающееся — ведь это действительно прекрасный способ заработать деньги, чем усердно и занимаются разработчики. Однако даже Лара — не бездонный колодец, и вообще-то хочется, чтобы менялось что-нибудь существенное, а не степень ее раздетости... Короче говоря, случи-

лось то, что должно было случиться — мы ждем Tomb Raider 4: The Last Revelation.

Интересно, что объединяет всех людей, хоть раз игравших в Tomb Raider (да и вообще всех игроков, ждущих продолжения любимого хита)? Да, наверное, твердая уверенность в том, что следующая серия будет лучше, чем предыдущая, а иначе какой вообще смысл интересоваться, что там происходит у этих заморских разработчиков? А сейчас в игровой индустрии вообще наступает переломный момент, и прежде всего это связано с исчерпанием возможностей PSX и с грядущим выходом Playstation 2. Все ждут «нового поколения» игр, видеоразвлечений качественно нового уровня. Смогут ли игры, поддерживающие «классическую»

консоль и выходящие уже в период ее «зрелости», обеспечить органичный переход



к этому новому уровню потребностей фанов и достойно сойти со сцены перед лицом молодых конкурентов, достигнув пределов своих возможностей? Вот что на это говорит директор отдела разработки компании Core Design Адриан Смит: «Да, это новое поколение уже совсем рядом, но, к несчастью, я по этому поводу не могу сказать ничего нового. Когда мы делали Tomb Raider III, мы не задумывались о том, что создаем путь движения через новые технологии к новому поколению. А может быть, Tomb Raider III вышел слишком рано, и мы еще тогда мало знали про эти новые консоли. Так или иначе, все те штуки, которые мы хотели, но не успели, реализовать в третьей части благополучно перешли в The Last Revelation. Конечно, это игра из той же серии, с теми же чертами, но мы добавили целую кучу таких деталей и характеристик игрового процесса, которые делают эту игру действительно новой, то есть самостоятельной. Честно говоря, я думаю, что именно этих новых элементов и ждало большинство игроков. Да и нам самим было интересно работать над этой частью. По крайней мере, мне кажется, что лично для нас TR: The Last Revelation — это настоящий первый шаг к «новому поколению», от него мы будем оттал-





Очередной Tomb Raider сделан неожиданно качественно и готов порадовать не только одних фанатов сериала.



придется нам.

Кстати говоря, с до-

шим вторым домом для многих фанатов, придется попрощаться. Тренировочные занятия будут проходить в... Камбодже (почему именно там — я лично не знаю) и возвращают нас к тому моменту Лариной истории, когда ей было 16 лет. Эти тренировки имеют не только практическое значение, но и несколько проясняют судьбу Лары, помогают понять, почему и как она встала на путь авантюриста, а заодно знакомят нас с двумя новыми персонажами: с Лариным учителем Вон Кроем и с ее старым другом Жан-Ивом, тоже археологом и завзятым искателем приключений на большую голову. В дальнейшем вам даже придется спасать этого французского парня. Вон Крой научит Лару всем движениям — и старым и новым, а в конце вам предоставляется возможность с ним посоревноваться на скоростное прохождение тренировочного этапа.



Общая структура игры тоже претерпела изменения. Как я уже сказал, никаких полетов из Невады в Лондон и обратно: все проходит на едином египетском сюжетном фоне, этапы гладко связаны видеоставками, без каких-либо загрузочных экранов. Смит говорит, что его команда постаралась создать «эпическое приключение, которое сможет увлечь и старых фанатов и новых, причем так, чтобы последние не чувствовали, что до этого все ве-

называть TR4 не сиквелом, а приквелом, т.е. своеобразным введением в мир Лары Крофт. И еще Смит считает, что эта часть по общему характеру происходящего будет наилучшим образом укладываться в одну линию с тем далеким Tomb Raider №1. А пока мы знаем, что в Египте Ларе придется посетить Каир, Карнак, Гизу, Долину Королей и Александрию. Вполне достаточно, чтобы не соскучиться.

Как известно, начиная со второго «Рэйдера», размеры уровней, а точнее, размеры открытых пространств, стремительноросли. Это все достигло апофеоза в TR3. Все помнят, как было «весело» полчаса шляться по карте в поисках ключа, а потом еще полчаса, чертыхаясь, тыкаться в каждую стенку, ища подходящую замочную скважину. Иногда эта додоморощенная «свобода передвижения» выливалась в реалики, подобные таким: «Черт подери, а что это я здесь, собственно, делаю?». Естественно, в лице таких

лак!!!». Естественно, в тылу таких «приключений» сюжетная линия и столь важное для подобной игры напряжение начисто терялись. Теперь, осознав свою ошибку, разработчики предпочитают сложную структуру маленьких (и не очень) взаимосвязанных за-лов, каждый из которых имеет свое четкое предназначение. Комментирует Смит: « Мы посчитали очень важным, чтобы игрок все время имел ясное представление о том, как развивается сюжет, чтобы его динамика держала его в постоянном напряжении. Поэтому мы отказались от разделения игры на эпизоды, и даже тот факт, что действие происходит в пяти различных местах, не разбивает целостной структуры игры. Все взаимосвязанно!».

«Кроме того, теперь мы уделяем больше вни-



мания атмосфере игры... Больше деталей, больше тонких нюансов — они определяют все! Мы теперь больше прорабатываем маленькие, клаустрофобические помещения, где вы будете встречаться с врагами. Их стало меньше, да, но и берут они не количеством. Большинство из них имеет те же самые способности, что и Лара. Если она выпрыгнула в окно, они последуют за ней, если она воспользовалась веревкой, они сделают то же самое. Кроме того, далеко не все собираются так просто умирать, вполне возможно, что они постараются смыться куда подальше, если чувствуют, что сила не на их стороне». Да, если уж рассказывать о врагах, то давайте поконкретней. Только что мы говорили о новых особенностях AI и о его способностях. Специфика врагов связана с сюжетной канвой: в основном, это персонажи, так или иначе связанные с египетской мифологией (мумии, сфинксы и пр.). Теперь некоторых супостатов нельзя будет завалить просто так, из двух кольтов. Вот, к примеру, скелеты. Как убить того, кто уже мертв? Придется поизвращаться: можно попробовать загнать его в ловушку, и, скажем, раздавить-с-с... Или, может быть, столкнуть его в пропасть. А вот тоже хорошие враги — призраки... Потусторонним — потустороннее.

Вообще, поговорив о врагах, логично обсудить оружие их уничтожения, так сказать, предметы первой необходимости. Инвентарь потерпел порядочные изменения — по сути, он приобрел Resident Evil'овскую форму. Теперь Лара может больше нести одиночных предметов, которые можно комбинировать

друг с другом, добиваясь полезных сочетаний и нововведений. Это органично связано с общей «паззловой» направленностью The Last Revelation. Больше придется шевелить мозгами (что, отвыкли уже?) Никакого дерганья блоков, никаких рычагов, зато ожидается больше пространства для экспериментов, больше самостоятельности. И не дай бог нас подведут! В дневнике Крофт предусмотрена система подсказок — к примеру, Лара может предположить, что для решения конкретной головоломки нужна вода. Кроме того, разработчики обещают нестандартную систему сэйвов — сохраняйтесь, где хотите! Вернемся к возможностям взаимодействия предметов: вот берем, например, лазерную указку, используемую у спелеологов как фонарик. Теперь возьмем любимый кольт и совместим их. А сейчас, если нажать «look around», можно прицеливаться пистолетом с лазерным наведением. А вот если совместить сигнальную ракету с дробовиком, то, как вы думаете, что получится? А если с арбалетом?... По-моему, более чем увлекательно. Из оружия обещают (кроме стандартной пары кольтов) узи с трасирующими патронами, дробовик, гранаты, арбалет (играть в перспективе от 1-го лица) и еще что-то.

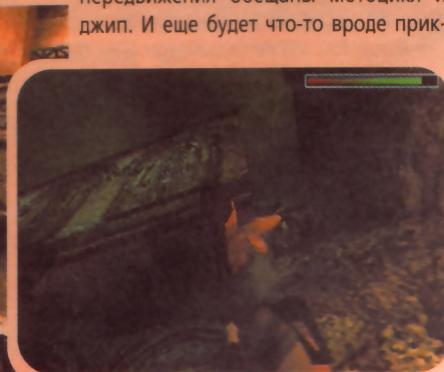
Система прицеливания изменена в том отношении, что теперь игроку придется проявлять больше самостоятельности. Такого, чтобы сама Лара автоматически прицеливалась в любого врага, больше не будет. Естественно, количество проблем возрастет, но и увлекательность также повысится на порядок. Из средств передвижения обещаны мотоцикл и джип. И еще будет что-то вроде при-

лючений на крыше движущегося поезда. А это уже серьезно...

Перед тем, как перейти к графике, хочется сказать пару слов о звуке. Даже скорее о голосе: Лару озвучивала новая актриса, добавившая к ее образу еще и сексапильности. С визуальной точки зрения, в первую очередь создатели уделили внимание формированию единой модели героини. Никаких неровных сочленений, гладкие переходы от мускула к мускулу, гладкость, сохраняющаяся даже во время движения. Большая детализация окружающей среды, никаких наждачных, рассыпающихся текстур. Резкие атмосферные перепады светотени. Цветное освещение светопятнами, наличие многих источников света — все работает на создание мистического мрачного впечатления, создаваемого древними гробницами. Вернемся к Ларе. Теперь она не будет менять одежду с безумной частотой, зато эмоции, вызываемые ее появлением из воды в мокрой, тугу обтягивающей тело одежде, будут стоить десяти перемен костюма. Лара стала мигать, а ее мимика меняется при разговоре. Естественно, количество доступных ей движений также выросло. Описывать их совершенно бесполезно — их нужно пробовать, скажу лишь, что они позволяют плотнее взаимодействовать с окружающей средой. По протяженности игра не стала меньше TR3, а по интенсивности игрового процесса обещает быть значительно увлекательней. По крайней мере слишком тупых, упрятых сложностей не будет.

Нам вряд ли стоит ждать, что Tomb Raider 4 удастся то, что не удалось ни второй, ни третьей части, т.е. удастся стать поворотным моментом в истории игр на PSX. Однако The Last Revelation может дать нам представление о том, как и в каком ключе будут развиваться игры будущего, игры нового поколения. Уж чего-чего, а опыта и фантазии у Core Design не отнимешь.

P.S. На вопрос, последняя ли это серия в сериале Лары Крофт, Смит ответил: «Ну вы же знаете, что говорят в таких случаях... кручу девчонку так просто не удержать!».





CKOPO



32	ARMY MEN: AIR ATTACK
34	PRINCE OF PERSIA 3D
36	PARASITE EVE 2
37	LEGEND OF DRAGOON
38	VALKYRIE PROFILE
39	JET X

39	KILLER LOOP
40	TOY STORY 2
40	BOOMBOTS

ARMY MEN AIR ATTACK

Избытки зеленого пластика в компании 3DO снова достигли критической точки, и в связи с этим фирма приступила к изготавлению третьей серии игры об игрушечных солдатиках. Теперь 3DO решила избавляться от излишков зеленой массы, оснащая военно-воздушные силы своей верной армии.

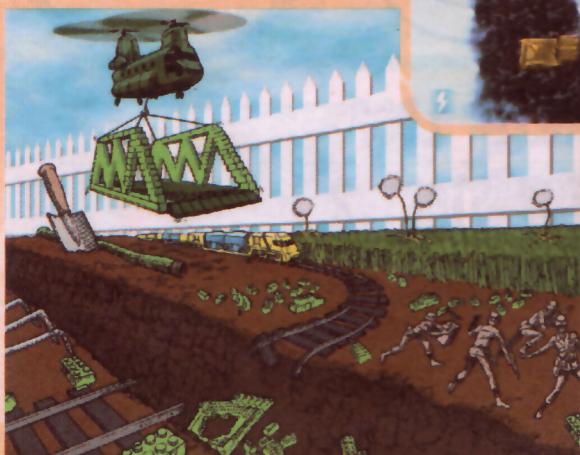
Стоит также отметить неукользаемую от глаз играющих тенденцию — стремление компании затратить как можно большее количество пластмассы на подбородок Саржа. Строго говоря, 3DO разрабатывает не воздушный флот в целом, а лишь оснащенную вертолетами его часть. В игре, естественно, предусмотрены две стороны, и зеленым солдатикам, как обычно, будут противостоять коричневые. Игрок, возведененный в звание капитана, возьмет на себя командование вертолетным отрядом и вместе со старым другом Саржем будет доводить до победного конца ряд опасных заданий, объединенных в кампании. Оба команда будут сотрудничать и проводить операции как на земле, так и в воздухе, чтобы освобождать военнопленных, рушить вражеские планы, саботировать операции и разговаривать на буржуйском армейском языке, полном жаргонизмов, выкриков, странных словечек, нечленораздельных реплик и неотъемлемого военного идиотизма. Как и стоило ожидать, «изюминкой» игры останется то ностальгическое чувство, которое испытывают игроки, вспоминая о детских годах. Игровые арены в *Air Attack* останутся столь же разнообразными, как и в предыдущей *Sarge's Heroes*: от снежных арктических вершин до пляжных зон среди палаток с мороженым приморского курорта из реальной жизни. В этом странном и забавном маленьком мире вам придется штурмовать



песочные замки, остатки чьего-то завтрака на траве и целого набора детских принадлежностей совершенно разного предназначения и абсолютно из всех сфер жизни. Пилоты вертолетов смогут выбрать из моделей вертолетов Super Stallion, Huey, Chinook и Apache, оснащенных смертоносным оружием, среди которых есть обычные ракеты, самонаводящиеся ракеты и так любимый за океаном напалм. С Саржем на земле Капитан (то есть вы) всегда будет иметь надежное прикрытие и непробиваемый тыл: танки, пехота, стационарные орудия, джипы с пулеметами не дадут противнику сбить ваш небольшой воздушный отряд.



Air Attack включает 18 миссий и поддерживает аналоговый и Dual Shock контроллеры. На тот случай, если вы закончите режим для одного игрока (который, судя по всему, появится в трех уровнях сложности), фирма, как водится предусмотрела режим для двух игроков. В нем вы можете играть как против друг друга, так и вместе, против единого противника. В целом, в игре будет два новых позитивных момента. Во-первых, в *Air Attack* ваши действия могут быть очень разнообразными, игроки смогут поднимать объекты, карандаши, цветы, муравьев или, в случае с последними, влиять на их поведение. Например, чтобы изолировать муравьев от некой части территории, вы можете подтащить вертолетными крюками цветы и окружить их ими или же отвлечь насекомых какой-нибудь едой, скажем, кусочком сахара. Во-вторых, режим для двух игроков стал необычайно интересным, совершенно не похожим на *Deathmatch* в *Army Men 3D*. Управление вертолетиками совсем не требует никаких усилий, и без всякого опыта с первых же минут игры вы сможете принять участие в интересном сражении на равных. Потом, когда игрок привыкнет к игре, новый опыт лишь углубит игровой процесс, научив игрока новым стратегиям сражения. Таким образом, игра останется интересной как для новичков, так и для опытных Капитанов.





DEAD OR ALIVE

SONY



PRINCE OF PERSIA 3D

К Prince of Persia 3D все без исключения относились с опаской. Не может римейк такой легендарной игры, как старенький «Принц», не вызывать пересудов, тем более если римейк этот со стороны здорово смахивает на какой-нибудь очередной Tomb Raider.

Как это ни странно, но вышедшая недавно письменная версия игры опровергла подобные высказывания в свой адрес. Конечно, черты вышеупомянутого проекта от Core Design в Prince of Persia 3D не могли не присутствовать, но, в принципе, то, что сделали Red Orb Entertainment, отличается от любого 3D-action очень серьезно.

Сложнее всего было предположить, что игра окажется похожей на классический Prince of Persia от Джордана Мехнера. Тем не менее, это так. Удивительно, не правда ли? Нет, на самом деле: посмотришь ведь на скриншоты, и создается впечатление, что принцу на протяжении всей игры только и придется что бегать по уровням да шашкой рубить врагов, выползающих то там, то сям. Deathtrap Dungeon такой своеобразный. С восточной атмосферой.

Но, к счастью, с такого рода играми Prince of Persia 3D имеет не так уж и много общего. Пусть в этот раз Мехнер выступал только лишь как консультант, но и без его непосредственного участия Red Orb Entertainment сумели создать то, что не стыдно назвать продолжателем дела его легендарного «Принца».

Следуя установленным канонам, цель в Prince of Persia 3D для главного героя поставлена та же, что и обычно, — спасти принцессу. Только теперь все это обыграно гораздо лучше, чем раньше, в предыдущих двух сериях. Сюжет хоть и не тянет на полноценную арабскую сказку, но до уровня какого-нибудь диснеевского мультика вполне поднимается.

В Prince of Persia и Prince of Persia 2, как известно, мы противостояли злому визирю, я даже не побоюсь этого слова, — настоящему Джифару. В общем и целом, основная сюжетная канва была нагло украдена из старого фильма «Багдадский вор», что, на самом деле, игру и не портило. Сейчас злодея уже в живых



нет, а потому история развивается хоть и по схожему пути, но все же по-другому. Более замысловато, более интересно, и главного гада теперь по-другому зовут. Но принцессу, как я уже заметил, похищают в любом случае. Без этого нельзя.

Виновником этого нехорошего поступка, автоматически обеспечивающего геймеров определенным количеством игровых часов перед телевизором, стал братец султана, Ассан, давно задумавший женить своего сына Рагнора на принцессе. Законного мужа (принца, естественно) необходимо пустить в расход, а у султана получить разрешение на брак, запугав возможным убийством дочери. Так принц окажется в тюремной камере, принцесса встретится с Рагнором — получеловеком-полутигром, а Ассан будет праздновать победу... которая все-таки в итоге так к нему и не придет. Правда, зависит это исключительно от ваших усилий. А то вы так и не увидите гибнущего Рагнора, не полетаете на крылатой статуе, не погорюеете над телом султана, пронзенного ножом своего коварного родственника.

Кстати, большую часть развития сюжетной линии мы узнаем из довольно симпатичных роликов, вставленных между уровнями.



С самого начала игры вы начнете ощущать, что нечто знакомое в свое время с вами происходило. Путь принца начинается из темницы, а первое, что ему предстоит сделать — найти оружие для борьбы со стражами... К сло-



пролетев над пропастью, кончиками пальцев зацепиться за край платформы... Здесь подобных штук вполне достаточно, а потому и пинать за тумрайдеровость **Prince of Persia 3D** глупо.

Понятно, что многое из-за трехмерности серьезно изменилось. Например, бои.

Раньше все сражения происходили на одной линии (игра-то двухмерной была), удар-блок, наплевать и укрыться от сражения, если хочешь пройти дальше — не получится. Ну а в **Prince of Persia 3D** можно, к примеру, запросто оббежать противника и унести в неизвестном направлении. Подчас думаешь, что мучиться не надо — два шага налево, разогнался, и пусть попробует тупой охранник тебя догнать. А удары принц наносит с разных сторон: размахнулся и ударил справа, потом слева, потом четко сверху. За мечом еще и синенький след остается, как в *Soul Edge*-*Soul Calibur*. Вот тут у нас многое изменилось.

В писищной версии игры очень большие нарекания вызывало управление. Оноказалось ну совершенно неудобным. Мышкой поворачивать персонажа нельзя, а с клавиатуры это получалось неточно, плохо, резко... К счастью, на PlayStation ситуация, скорее всего, в корне поменяется. Red Orb Entertainment

наверняка задействуют Dual Shock, который при всех его недостатках в **Prince of Persia 3D** окажется, вероятно, самым настоящим спасением. Да и без аналоговых функций контроллера с цифровым управлением играть, похоже, будет достаточно неплохо.

Хотелось бы также ожидать сокращения количества багов, которых в **Prince of Persia 3D** на PC было более чем достаточно. Вообще к глюкам в трехмерных играх мы, конечно, привыкли, но это не значит, что мы их приветствуем. Особенно если это подчас серьезно мешает играть, как в данном случае. То принц сквозь пол провалится, а вылезет из-под него уже где-то в другой части помещения, то еще какая-нибудь бяка приключится. У разработчиков для исправления подобных вещей времени достаточно, так что хотелось бы верить, что потратят его с пользой.

Вообще, мне почему-то кажется, что играть в **Prince of Persia 3D** на PlayStation будет приятнее, чем на PC. Графика (и без того весьма симпатичная) на приставке, конечно, будет уступать писищной версии, но зато в перспективе нас ожидает более удобное управление, отсутствие противной тормозни, и (может быть) отсутствие некоторых весьма отвратительных багов. Ну а это как нельзя лучше будет способствовать приятному времяпрепровождению с такой в некотором роде уникальной даже игрой, как **Prince of Persia 3D**. Главное — чтобы с переводом не подкачали, а то обидно будет.

OPM



и сказать, сабелька отныне не будет для принца единственным средством убийства противников. За плечами у нашего героя найдет свое место лук со стрелами, без которого к тому же нельзя будет решать некоторые головоломки (с позволения сказать). Позже в руках у управляемого нами товарища появится и боевой посох, и парочка небольших клинков, которые обожают наемные убийцы, встречающиеся иногда на нашем пути.

Заметно и то, что изменился принц и чисто внешне. Сначала он расхаживал в белых одеждах, потом обзавелся чалмой, а сейчас, в **Prince of Persia 3D**, он вообще превратился в некое подобие ниндзя. Кожаный доспех, мутно-зеленые штаны, перо на головном уборе... Маски только не хватает, а так бы я принял его за ассасина Al-Rashid, персонажа игры *Mace: The Dark Age*, переведенной с игровых автоматов только на Nintendo 64.

Такой вот персонаж бегает по уровням игры, блеская своей трехмерностью и при этом доказывая, что к герою самого первого *Prince of Persia* он имеет самое непосредственное отношение, как и вся игра.

Prince of Persia 3D — далеко не бегалка-рубиловка. Гораздо больше времени в ней занимают прыжочки, залезания на платформы, обхождения ловушек, ползание под ножичками, готовыми чуть что отрезать голову и прочие интересные вещи, в большинстве своем продолжающее дело «Принца». Помните — разбежаться, на скорости пронестись над рушащимся полом, оттолкнуться, прыгнуть и,

PARASITE EVE 2

Изначально объявленная как «очередная Final Fantasy VII», первая серия этой игры не достигла почетного звания блокбастера, которое многие ей пророчили. Недостатки игры, главным образом, тот факт, что ее можно было закончить за 10 часов, зарубили продажи на самом раннем этапе, но, тем не менее, вырученных денег было достаточно, чтобы запустить в разработку Parasite Eve 2.

После внезапного появления на Е3 наступил период некоторого затишья, и теперь о новой игре заговорили опять. Действие **Parasite Eve 2** начинается 4 сентября 2000 года, примерно через три года после того, как Ая, героиня игры, победила злобную Еву («Eve» — так принято за границей именовать мутировавшую обезьянообразную особь, от которой произошло человечество) в первой серии. Пропав несколько лет, мутационная митохондрия вновь проявилась, вызвав мутации в Лос-Анджелесской Башне. Будучи ветераном в области борьбы с мутацией, Ая приглашается в отряд MIST (Команда по Отслеживанию и Подавлению Митохондрий), организованный ФБР. Вследствие предыдущего воздействия на нее митохондрии ее тело омолодилось, при этом сохранив все волшебные способности. На этих деталях сюжета схожести с первой Parasite Eve заканчиваются. Square в новой серии отошла от жестких канонов RPG, и теперь игра стала больше похожа на приключение. Теперь вам не нужно ждать, пока заполнится полоска-индикатор силы — игрок может стрелять практически когда угодно (как, собственно, и враги). Есть и другая приятная добавка к режиму битв — в новой игре Ая может направлять свои выстрелы на элементы заднего плана, взрывать их и наносить таким образом увечья противнику. Расширились также и возможности карты: теперь мож-

но отслеживать врагов по ней и устраивать им сюрпризы. Некоторые ключевые элементы RPG все же остались: Ая все еще наделена HP (поинты здоровья) и MP (магические поинты, именовавшиеся в предыдущей игре как «Parasite Energy»), осталась система зарабатывания опыта (exp) и, как почти в любой другой RPG, героиня может изменять свойства своего оружия за счет «похищения» атрибутов у другого оружия. В **Parasite Eve 2** появится много управляемых компьютером героев, которые будут сражаться на стороне Ая и иметь свой собственный набор статистических показателей. Дабы разнообразить сюжет, разработчики предусмотрели пару ответвлений от основной сюжетной линии, и в результате Ая посетит несколько других городов Америки (расположенных на западном побережье страны — видимо, для американцев это вносит элемент большого разнообразия), а не только Нью-Йорк, как это было в первой Parasite Eve. Графический прогресс ничуть не менее значителен, чем прорыв в области игрового процесса. Теперь задний план всех арен оформлен при помощи за-



кольцовых FMV-роликов, а полигональные объекты, как, например, сама Ая, накладываются сверху. Нечто вроде этого, кстати, можно уже было наблюдать в самом конце первой Parasite Eve. Говоря откровенно, эта техника оформления была разработана еще для Eve 1, но в силу различных обстоятельств (в первую очередь нехватки времени) так и не была использована до сих пор.

Очевидно, что **Parasite Eve 2** — нечто принципиально новое, не просто продолжение игры средней популярности. Новые элементы приключения обещают значительно продлить игровой процесс и избавить игру от однообразия. Жалко только, что сюжет абсолютно антинаучен и представления его автора о митохондриях и мутациях сравнимы лишь с представлениями жителей далекого Средневековья, считавших, что океаны населены циклопами и плотоядными китами-убийцами.



LEGEND OF DRAGOON

Legend of Dragoon, видимо, станет одним из грандиознейших проектов Sony этого года. Для создания этой RPG компания привлекла весь цвет своих разработчиков, так что команда создателей этой игры теперь состоит из людей, делавших в свое время Final Fantasy VI, Super Mario RPG, Omega Boost и Motor Toon Grand Prix.

Сюжет игры довольно интересен, несмотря на тривиальность, и не без японской шизинки. Действие разворачивается в мире Tesfel, где каждое живое существо было порождено Древом богов Shinkju (подобно дереву Игдрасил из скандинавской мифологии). Давным-давно на континенте Endiness («конечность»), который плавал на поверхности этого самого мира Tesfel существовало 108 рас этих самых живых существ, и все они занимались исключительно набегами на соседние территории и, видимо, зарабатывали себе на жизнь взятием заложников. Эта практика привела в конечном итоге к тому, что в результате продолжительной резни раса крылатых людей вышла победительницей. Но их правление было недолгим, поскольку порабощенная раса людей устроила государственный переворот. Эту великую войну стали называть, как, наверное, и подобает называть все великие войны японцам, Dragon War (Войной Дракона), и слава о ней передавалась из поколения в поколение. Сотни столетий спустя молодому человеку по имени Dart вдруг ударяет в голову отыскать Черного Монстра, чтобы отомстить за смерть своих родителей. Как и все герои таких RPG, он честен, жаждет справедливости, носит на груди красную броню, а на лбу — алую бандану и время от времени выкрикивает не то «банзай», не то нечто иное, не менее японское по звучанию и не более интеллектуальное по своему смысловому содержанию. Второй ключевой игрок в **Legend of Dragoon**, Sheina, тоже отличается особым чувством справедливости, рассудительностью, силой воли и тоже до отвращения «правильна». В процессе игры Dart встретит и других персонажей, например, Rose или таинственного гос-

подина, старательно скрывающего свою личность. На пути главный герой встретит представителей других рас, которых можно условно разделить на три группы: сказочные твари (драконы, кабанообразные существа), человекоподобные сказочные твари (гоблины) и богочеловеческие существа (ангелы). Драгуны (то есть солдаты европейской конницы; японцам всегда было приятно приписать к слову «дракон» что-нибудь созвучное, хотя к делу мало относящееся), сражавшиеся во времена Войны Дракона будут передавать свои силы персонажам игры. Dart, Sheina и Rose смогут на время сражений превращаться в пресловутых драгунов сами. В форме драгуна герой обладает возможностью применять специальные атаки, использовать волшебные силы и наносить больше ущерба противнику. Что же под этим словом японцы понимают на самом деле, одной Аматерасу известно, но между собой драгуны различаются по цвету. Скажем, драгун Дарта — красный и обладает силой огня. Игрок может применять волшебство, не будучи в состоянии драгунов, за исключением тех случаев, когда он использует для этого волшебные предметы. Система битв в игре будет несколько усложнена по сравнению с обычными RPG, тут вам нужно будет улучить



момент, когда прицельная сетка наведется с наибольшей удачной точки в наиболее уязвимое место врага, в результате за один раз вы сможете наносить два, а то и три удара. Графика игры будет основываться на наложении полигональных моделей на CG-анимированные задники (как в Final Fantasy VIII).

В Японии игра выйдет уже в конце этого года и будет поддерживать доступное только японцам чудо техники — PocketStation, а вот о западных релизах пока не слышно ничего.

OPM



VALKYRIE PROFILE



Сфера игровой тематики, используемой японцами, в последние годы неуклонно расширялась и уже практически достигла границ населенного человеком мира — Скандинавии. В этих заснеженных краях боги от невыносимой скучи затеяли войну и назвали ее Валхарой.

Местный лидер богов Один посыпает Валькирию (Valkyrie) спуститься на землю за стратегическим сырьем — душами умерших людей, которые могут помочь в вышеупомянутом предприятии. Именно ею и будет управлять игрок. В ходе своей работы вербовщика Валькирия должна будет набирать и во всех отношениях подготавливать бойцов для сражения на небесах: как физически, так и идеологически. Сама она контролировать ход сражений не сможет, зато сможет видеть их результат. Если она пошлет еще не натренированного героя, то он скорее всего погибнет, если же слишком долго обучать его, то исход небесной битвы решится не в ее пользу без него. Таким образом, все, что может делать полевая командирша Валькирия — это следить за тренировками в полевом лагере и отбывать

атаки сил, находящихся на земле, исход небесного сражения от нее зависит лишь косвенно. Самое очаровательное в игре — это ее стилизованная двухмерность. Да-да, игра полностью двухмерна и скролится вправо и влево. Когда вы подходите к одному из краев экрана, игра вам сообщает на простом японском языке, куда ведет данный путь. Как и полагается в RPG, в **Valkyrie Profile** будет система уровней, и в зависимости от выбранной степени сложности вы будете начинать игру в разных условиях и с разной «форой». В игре очень силен стратегический элемент, и особенно это ощущается в боевом режиме. Очень часто игрок должен будет временно заморозить противника и пройти мимо него, так что уничтожать все движущееся и недвижущееся вовсе не обязательно. С другой стороны, режим сражения

похож и на двухмерный файтинг. Режим этот включается, как только вы приближаетесь к врагу. Каждому герою присвоено по кнопке на контроллере, и вести свой отряд в атаку можно, просто нажимая



на соответствующую данному герою кнопку. Тем не менее, ходовая очередь в сражениях сохранена. Есть и возможность наносить удар сразу несколькими героями, комбинируя их по своему усмотрению. Чтобы оценивать свои силы, внизу экрана есть статусная строка с индикаторами, показывающими, насколько ваш герой силен в данный момент. Система сражений столь детально продумана и уникальна, что язык не поворачивается назвать эту игру RPG. Правда, на сегодняшний день она также и чрезмерна сложна: научиться делать разные комбо и нацеливать удары крайне сложно. Цель игры — победить в небесной войне, но играть приятно и если не посыпать наверх ни души (хотя, конечно, желаемой концовки вы так и не добьетесь). **Valkyrie Profile**, судя по всему, будет одной из тех редких игр в жанре RPG, где сам игровой процесс будет занимать гораздо сильнее, чем конечные цели в рамках общего сюжета. К сожалению, пока не ясно, будет ли эта

игра выпускаться за пределами Японии или нет. Enix, правда, прозрачно намекает, что, мол, учитывая успех их предыдущей игры, Star Ocean, подумать о западном релизе стоит. Если компания решится на этот шаг, то западную версию игры стоит ожидать приблизительно в конце лета 2000 года.

ОРМ



(C) 1999 tri-Ace Inc. ENIX



(C) 1999 tri-Ace Inc. ENIX



(C) 1999 tri-Ace Inc. ENIX



(C) 1999 tri-Ace Inc. ENIX



(C) 1999 tri-Ace Inc. ENIX



(C) 1999 tri-Ace Inc. ENIX

ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: Infogrames/Curly Monsters

ЖАНР: гонка

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-2

ДАТА ВЫХОДА: начало 2000 года

JET X



Curly Monsters, довольно известная команда разработчиков из Ливерпуля, отпочковавшаяся от Psygnosis, еще в июле объявила о создании высокодинамичных фантастических гонок под рабочим названием JetX. С тех пор в связи с этой разработкой игровой мир посещали самые разнообразные догадки. Мир почему-то ожидал от JetX большого прорыва в области графической технологии и потрясающего дизайна с сильным влиянием японского стиля. В основном на такие мысли наталкивала пресс-служба издателей, скрупулезно выбрасывавшая в неделю по строчке информации о новой игре. Что же касается игрового процесса, то как Curly Monsters, так и Infogrames словно в рот воды набрали. Единственное, что удалось узнать (в основном по данным с недавнего Tokyo Game Show) — то, что игра станет чем-то

средним между Wipeout и Ace Combat. Игрок будет управлять фантастическим летательным аппаратом и гоняться за своими соперниками по реально существующим городам недалекого будущего.

Curly Monsters, правда, сразу заявила, что позволила себе при разра-

ботке трасс пару-другую вольностей и что на точные копии городов воздушные треки будущего претендовать не станут.

Игрушка JetX радует глаз и обещает стать крупным событием в жизни PlayStation начала следующего года.

OPM



ЖАНР: гонка

ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: Crave Entertainment/ VCC

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-2

ДАТА ВЫХОДА: осень 1999 года

KILLER LOOP



Каждый знает, что в будущем автомобилей как таковых существовать не будет. Их заменят парящие над землей посудины, по своему внешнему дизайну скорее напоминающие космические корабли. В этой игре, в отличие от описанной в этом же номере JetX, игрок будет носиться на таких устройствах не по воздушному пространству городов будущего, а по немыслимым трассам, закрученность которых в пространстве идет вразрез с трехмерной действи-

тельностью нашего мира и очень напоминает картины Эшера. В плане частоты смены кадров игра уже находится на вполне высоком уровне, а вот что касается дизайна с художественной точки зрения, то «посудины» (а иначе их не назовешь) оставляют несколько странное впечатление. Правда, когда гонки достигают самого разгара и игрок летит на скорости 600 км/ч, внимание как-то переключается на игровой процесс, и уже становится все равно, как выглядит летательное средство

— думаешь только о том, как бы не влететь в ограждение. Изюминкой игры станет способность «посудин» примагничиваться к элементам трассы, то есть двигаться и маневрировать игрок должен будет не только за счет двигателя и рулевого управления, но и с помощью магнитной кнопки (как это понимать, мы пока не знаем). Будем ждать дальнейших разъяснений.

OPM



TOY STORY 2

Судьба всех известных фильмов одинакова: сначала по их мотивам снимают телесериал, потом мультсериал, ну а потом добивают мечущийся в предсмертной агонии сюжет компьютерной иг-

рой. Так было и с *Toy Story*, разве что компьютерных игр она породила не одну и не две. Наиболее удачной из них, надо сказать, была версия на MegaDrive, которую вообще можно было назвать настоящей игрой (не в

пример другим «играм» от компании Disney Interactive).

Новая же игра будет выдержана в духе трехмерного платформера. Игрок будет управлять Базом Лайтейар — игрушечным космонавтом, который отправляется на поиски Вуди-кобоя, тоже игрушечного. Бороздя просторы космоса в семи мирах, космонавт встречает различные препятствия, созданные в сти-

ле диснеевских мультиков. В принципе, в этом стиле сделано вообщее все. Очевидным плюсом игры станут большие комнаты и впечатляющая детализация объектов, о которых пока судить можно только по видеороликам, изданным компанией. Главное — чтобы игра не стала чем-то вроде «*A bug's life*» — игрой, которую яркой не назовешь...

ОРМ



BOOMBOTS

Тhe Neverhood решила попробовать свои силы в жанре, в котором инновации практически невозможны — трехмерной драке. В *Boombots* игроку будут предложены на выбор несколько персонажей — роботов, смоделированных с достаточной долей оригинальности и немалым приложением дизайнерского искусства: от похожих на С3РО из «Звездных Войн» до собакоподобных киборгов. Вместе с роботом в придачу игрок выбирает массу всякого оружия, и именно благодаря ему *Boombots* будет претендовать на некоторую оригинальность. Дело в том, что игровой процесс будет проходить не в виде привычных пинков ногами и ударов верхними конечностями, а состоять, в основном, из перестрелок. Конечно, игра будет выполнена в классическом стиле Neverhood, вплоть до экранов меню. Бета-

версия игры ничем примечательным на первый взгляд не отличается, но если вникнуть в игровой процесс и особенно научиться отражать атаки, парировать удары и прятаться от ракет за колоннами и столбами арен, то *Boombots* сразу начинает кататься новым шагом в развитии

файтингов. Будем ждать, когда этот проект наконец-то появится в продаже.

ОРМ



- 1 Таких игр не бывает.
- 2 Полный провал по всем статьям.
- 3 Тихий ужас, в который хоть как-то еще можно играть.
- 4 Уровень ниже среднего.
- 5 По всем параметрам средняя игра.
- 6 Более-менее приличная игра, отставшая от своих конкурентов на пару лет.
- 7 Хорошая игра с мелкими недостатками.
- 8 Очень хорошая игра.
- 9 Почти идеальный продукт, который можно рекомендовать широкому кругу игроков.
- 10 Недостижимый идеал, к которому всем нужно стремиться.

Графика: оценивается то, как выглядит с художественной и технической точки зрения та или иная игра.

Звук: оценивается звуковое и музыкальное сопровождение игры.

Gameplay: оценивается качество и проработка игрового процесса того или иного продукта.

Оригинальность: насколько та или иная игра отличается от своих собратьев.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	5
ЗВУК	5
GAMEPLAY	5
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	5

5.0

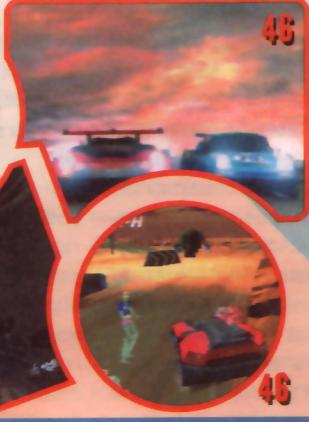


Используемые обозначения

42



46



42



46

42

QUAKE 2

CARMAGEDDON 2

ОБЗОР



48



48



52

48

DINO CRISIS

52

FINAL FANTASY VIII

ЖАНР: first-person shooter
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: Activision/
 Hammerhead/id Software

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-4
АЛЬТЕРНАТИВА: Duke Nukem 3D:
 Total Meltdown, Final Doom

QUAKE 2

Многократно отложенный, потрепавший нервы всем любителям шутеров от первого лица, злобный, но вкусный, запрыгнувший с разбегу в наш «Rulez» (заставив этим еще разок всех облизнуться в предвкушении ЕГО появления) и упрыгавший с воплями из него к телепортеру, ведущему прямиком к релизу, злобный и мрачный... Короче, вышел Quake 2 на PlayStation, вышел... Не нервничайте.

X ватаем бластер в руки — и вперед, в темные коридоры космического комплекса, наводненного, понятное дело, монстрами. Причем злыми и тяжеловооруженными. Бластер — вообще чушь полная, а потому добираемся до первого попавшегося shotgun'a, после чего можно играть по-настоящему. Вперед, смерть врагам, с противником не церемониться, патроны подбирать, всех, кого можно (а можно всех) убивать... **Quake 2**, однако.

Hammerhead неплохо постарались с переводом игры с PC, что до недавнего времени, к несчастью, случалось достаточно редко. «И

так съедят», — говорили (думали) компании, портировавшие игрушки на приставки, в итоге чего результат получался хоть и приемлемым, но не более. Сейчас, похоже, ситуация меняется к лучшему. Вот даже Westwood свою Dune 2000 капитально переделывает для PlayStation, обтрехмеривает. Эксклюзивно для соньковской приставки, между прочим. Команда же, занимавшаяся переводом **Quake 2**, также подошла к своей работе серьезно и сделала практически все так, как и надо было.

Внешне **Quake 2** очень темен и очень мрачен. В большей степени, чем на PC. Немного

даже создается впечатление, что ко второй «кваке» подкинули и часть первой. Кто-то, не исключено, сочтет такую темноту излишней, в то время как кто-то будет расценивать ее как дополнительный фактор, создающий атмосферу игры. И спорить здесь бесполезно.

Графически **Quake 2** производит весьма сильное впечатление, откровенно опережая всех своих конкурентов. Естественно, на компе он выглядит посимпатичнее, «позализаннее», но давайте примем во внимание возможности PlayStation, не оснащенной всяческими суперсовременными железками. Впрочем, сравнивая обе версии, думаю, не всякий плейстейшеновец пожалуется на то, как игра смотрится на экране его телевизора. Качество графики, что ни говори, очень и очень неплохое, да еще и при очень приличном количестве выводимых на экран кадров в секунду, причем даже в splitscreen'e — что еще нам надо?

Вообще, само присутствие на игровых приставках шутеров от первого лица иногда вызывает странную реакцию у некоторых людей. Мышки нет, клавиатуры нет — как, собственно, играть-то? А народ играет. И, как ни странно, редко испытывает особенные проблемы с управлением. Тем не менее иногда бывает неприятно, например, поднимать прицел оружия какими-нибудь шифтами. Это достаточно неудобно, хотя многие к этому привыкли. К чему я это говорю? Для **Quake 2** была создана довольно своеобразная система управления, поддерживающая аналоговый контроллер Dual Shock, что добавляет в игру новые, довольно интересные ощущения.



Никто не ожидал увидеть на PlayStation графику такого уровня.



71+ 63

Заключаются они в том, что, приведя Dual Shock в действие нажатием одной кнопочки, вы наконец увидите (или, скорее, почувствуете) то, о чем в голове любого PlayStation'овского любителя first-person shooter'ов давно ходили мысли. А именно шарик мышки, обеспечивающий быстрое прицеливание, теперь заменен аналоговой фенькой на геймпаде, двигая которую в любую сторону можно достичнуть практически такого же эффекта. То есть чтобы пристрелить какого-нибудь негодяя, находящегося ярусом выше игрока, не надо давить шифты, поднимая прицел, после чего стараясь подвести его как можно точнее. Надо просто потянуть на себя Dual Shock'овскую «шишечку» ровно настолько, насколько нужно, и тут же выстрелить. Быстрее, а главное, удобнее. Крестовина при «шоковом» управлении не используется вообще, sidestep'ы выносятся на переднюю панельку, а стрельба

и прочие функции помещаются на шифты. Поворачиваться приходится, дергая «штурвал» влево и вправо (то же самое на PC проделывается с помощью грызуна), что весьма радует, так как приятно и опять же удобно. Скорее всего поначалу такой вариант управления каждому игроку покажется довольно необычным и непривычным, но любому также станут очевидны все его плюсы. После небольшой тренировки играть станет совсем приятно, что с лихвой компенсирует небольшие проблемы, возникающие сначала.

Естественно, стандартный, цифровой, вариант управления в Quake 2 также присутствует, никуда он деться не может. Так что если у кого-то нет аналогового контроллера, или же если кто-то все же предпочитает играть постаринке, ничего не меняя, то у таких людей есть все возможности для этого. Hammerhead — не разработчики Ape Escape, и исключительно под Dual Shock игру они создавать не собирались. Радоваться могут все.

Но управление управлением, но не только в нем прелест Quake 2 заключается. Quake 2 всегда был известен своим игровым процессом, особенной атмосферой, да и многими другими немаловажными вещами. В принципе, все это сохранилось и в PlayStation'овской его версии. И даже только за это можно его любить.

Правда и здесь порт не был, что называется «тупым». Между Quake 2 на PC и на PlayStation и нельзя поставить знак равенства. Даже состав уровней немного отличается. Взяв письшную игру, Hammerhead поколдовали над ней и решили кое-что чуть-чуть изменить. Например, добавить новых уровней. В целом игра та же, но местами можно заметить не-

которые вещи, прилепленные командой, портировавшей игру. Вот, допустим, многих уровней первого этапа в оригинальном Quake 2 не было совсем. Есть они только на PlayStation. Ну и прекрасно. Неужели кто-то пожалуется? Так что все те, кто хотел получить нечто хоть в чем-то отличное от письшной игры, может радоваться. И в то же время сторонники наибольшего сходства приставочного Quake 2 и Quake 2 для PC также не будут разочарованы. Хотя и «эксклюзивных» уровней, изменений в самой структуре этапов достаточно много, но общая линия игры практически идентичны оригиналу, так что, к примеру, столкнувшись с каким-нибудь препятствием на одном из уровней игры, можно даже запросто спросить совет у знакомого квакера, обладателя персонального компьютера, и, очень вероятно, получить четкий ответ. Или же самому посоветовать ему что-то, если решения какой-то проблемы не найдет он и прибежит задавать вопросы вам.

Кстати, об уровнях и их прохождении. Для тех, кто не знает что в Quake 2 они собой представляют, хотелось бы прояснить ситуацию.

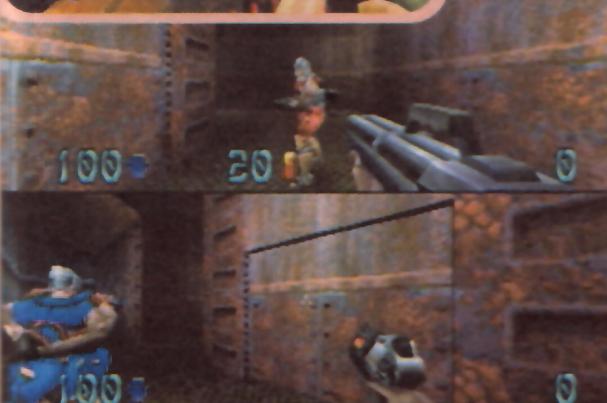
В Quake 2 нет никаких предварительных выборов эпизода, как в Doom, Duke Nukem 3D или в первом Quake. Игра представляет собой цепочку внушительного размера этапов, на каждом из которых перед вами будет стоять ряд задач, только после выполнения которых вы сможете перейти дальше. Этапы в свою очередь поделены на уровни, но уровни это не обычные. Если в большинстве стрелялок от первого лица уровни — это прошел, попал на следующий и забыл, то в Quake 2 все иначе. Вам надо перемещаться с уровня на уровень не только «вперед», но просто необходимо возвращаться и назад, чтобы довыполнить свою миссию. Например, часть энергетических блоков, нужных для определенных целей, вы собираете на одном уровне, потом на следующем, а позже возвращаешься обратно, чтобы на, казалось бы, уже на пройденной стадии игры их активизировать. И только после этого откроется дорога, ведущая дальше. И это все один этап. Точнее, где-то его половина (а то и меньше).

Конечно же, редкая игра этого жанра обойдется без обилия секретов, зарытых на уровнях. На уровнях даже можно обнаружить секретные уровни, на которых тоже предостаточно секретов! Любители таких штучек, несомненно, обрадуются.

Ну и какой же Quake без deathmatch'a! Естественно, deathmatch присутствует и все желаю-



74+ 81



100+

20



щие могут рубиться в него и получать от этого удовольствие. Экран можно, в зависимости от вашего желания, поделить или горизонтально, или вертикально. Последнее очень важно для метода игры, описанного в №9'99, с использованием пластики/фанерки. К сожалению, приходится отметить, что с вертикальным делением экрана играть не очень удобно — все как-то скжато и вообще... Но терпимо. Горизонтальное деление, конечно, намного приятнее. Впрочем, так тоже вполне терпимо.

Очень радует, что помимо классического deathmatch с устанавливаемым вами frag limit'ом, в игре имеются и режим командных битв (Team Battle), а также Versus, вроде того, что был в стареньком Bloodshot, о котором в квейковском Rulez'e (и не только в нем) мы уже вспоминали.

ОРМ

РЕЗЮМЕ

МИНЕНИЕ АВТОРА

Лучший шутер от первого лица для PlayStation. Перевод с РС выполнен на чрезвычайно высоком уровне, что, честно говоря, является небольшим сюрпризом. Радости добавляет и система управления, оптимизированная под Dual Shock, призванная смягчить отсутствие на приставке комбинации «клавиатура+мышь». Ну и deathmatch на четверых, deathmatch...

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	9
ЗВУК	9
GAMEPLAY	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	8

8.5

СЛОВО РЕДАКТОРА

От лицезрения Quake 2 для PS можно легко потерять сознание. Такой игры на приставке выпущенной в продажу пять лет назад просто быть не должно. Однако она есть и это очень радует.

В deathmatch игрок может установить до какого количества убийств (фрагов) он будет играть со своим оппонентом. После очередной кончины ваш персонаж возрождается (респаунится) где-то на уровне и беготня продолжается. Участвовать в побоище могут четыре человека. То же самое, кстати, относится и к командным соревнованиям. Ну а принцип их вполне понятен и в пояснениях не нуждается.

А вот в Versus сражаются четко два человека, причем никаких frag limit'ов здесь нет. Все по-старинке, почти как в Bloodshot. То есть бой проходит до определенного количества побед и по раундам. Кто выиграет определенное, заранее оговоренное количество раундов, тот и победитель.

Перед сражениями, естественно, игроки имеют право ввести свои имена, выбрать цвет одежды (жалко скины нельзя менять) и уровень, на котором начнутся разборки. На некоторых уровнях, к слову, нам, к огромному сожалению, встретились довольно серьезные баги, очень портящие жизнь. Бежиши вот и видишь — у озера с лавой стоит подлый противник. Начинаешь расстреливать — ничего. Что такое — непонятно. Или ты такой «меткий» или... Отгадка находится быстро. Достаточно просто попробовать подбежать к гаду. Подбежать нельзя, так как в одном из мест натыкаешься на невидимую преграду. Ошибка программистов. Впрочем, это только один из детматчевых уровней — если что, то можно спокойно выбрать и другой. Хотя, конечно, такие неприятные вещь

Для сравнения

ИГРА: Duke Nukem 3D

РАЗРАБОТЧИК: GT Interactive

В свое время данная игра смогла на равных соперничать с непонятным для многих Quake'ом от id software. Но только не сейчас и не на PlayStation. По нынешним меркам игра сильно устарела и уже не вызывает прилива положительных эмоций.

слегка смазывают впечатление. Мы к всевозможным багам, безусловно, уже давно привыкли, но их присутствие в игровом продукте нормой считать никак нельзя.

Но даже такие казусы не способны изменить нашего мнения о том, что лучше Quake 2 в жанре стрелялок от первого лица на PlayStation пока еще ничего лучше создано не было. Игру однозначно стоило ждать столько времени. Hammerhead умудрились донести работу id Software в чрезвычайно приятном виде, не схалтурив, как это любят другие разработчики. Но хватить болтать. Пора заряжать шотган и вперед — в темные коридоры Quake 2. Монстры уже соскучились. Надо бы их развеселить.

ОРМ



GT GRAN TURISMO

Революционное качество!

ОПТИЧЕСКИЙ ЧЕРНЫЙ ДИСК
825
ИНСТРУКЦИЯ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ



PlayStation
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

PAL

CARMAGEDDON — II: CARPOCALYPSE NOW!

Мы строили, строили и наконец... Тьфу, то есть мы ехали, ехали и наконец приехали! Соратники, друзья, братья (и сестры), возвращайтесь. Революция, о необходимости которой так долго говорили владельцы PlayStation по всему миру, свершилась! Не далее как осенью этого года сам товарищ Carmageddon — II почтил присутствием нашу любимую серую консоль. Ура, граждане! (голос оратора утопает в громе оваций).

Нынешняя осень выдалась для PSX на редкость богатой на громкие «порты» (так в игроманской среде принято называть игры, перенесенные/портированные с одной игровой платформы на другую) с PC. Еще не успели толком улечься страсти вокруг появившейся совсем недавно полноценной версии Quake'a, (которому за особые заслуги мы посвятили целый рулезный раздел в сентябрьском номере журнала, а в этом номере целых три страницы обзора), как на головы владельцев PlayStation обрушился долгожданный Carmageddon — II. Ну наконец-то (я уж было и надеяться перестал)!

Игра вышла на PC еще прошлым летом (тогда же была анонсирована версия для PlayStation), однако SCI потребовалось больше года, чтобы и владельцы приставок от Sony смогли в полной мере насладиться одной из самых скандальных гонок конца десятилетия.

Ну что ж, посмотрим, насколько безболезненно прошло великое сожествие на PSX PC'шного «автомобильного безумия №1».

Итак, «заливаю в бак бензин, завожу пропеллер», вернее, отставляю в сторону недопитую бутылку минералки (а вы что подумали?), вставляю диск в приставку, рука рефлекторно ищет кнопку «power», уши ласкает до боли знакомый электронный вой, экран телевизора задорно подмигивает логотипом SCEE и...

К сожалению, первые впечатления оказались далекими от восторга. Посредственного качества вступительный CGI ролик (CGI, если кто не знает, — сокращение от Computer Generated Image т.е. «изображение, созданное компьютером») никаких чувств, кроме безграничного удивления, не вызывает. Несколько угловатых машин, пара блеклых взрывов и перекошенная от ярости рожа водителя — вот и все кино. Причем анимировано все довольно грубо и, мягко говоря, малореалистично. Особенно меня порадовала овца, переходящая дорогу. Это действительно потрясающее зрелище. Когда животинка, странно выгибаясь, на негнущихся ногах делает очередной «механический» шаг, непривычно ожидаяшь поворота головы в сторону камеры, сопровождаемого классическим визгом сервопривода, и какой-нибудь небрежно брошенной голосом с металлическими нотками фразочкой типа: «Hasta la vista, baby!».



510520
32 MPH



Игра выглядит просто ужасно и без слез на нее смотреть нельзя.



Можно было и что-нибудь получше сотворить. Но, увы, никто не взялся и не сотворил. Ладно, переживем как-нибудь. Как говорится, не вступительным роликом единим сыт игрок. Поэтому быстро жмем на старт, проматываем вступительное безобразие (хотя если есть желание, просмотрите разок-другой, овца — полный rulez!!!) и попадаем в основное меню. Login: OPM_Russia, Password: *****, Установить соединение с... Стоп, стоп, стоп. Это что еще за чертовщина? На Carmageddon вроде не похоже. Странно... Итак, о чём это я? Ах да! Основное меню. Так, Head to Head, Options (кстати, здесь адепты тонких регулировок смогут найти для себя немало интересного, как-то: возможность откалибровать аналоговый джойпад и переназначить клавиши управления, установить желаемый уровень сложности, побаловаться с встроенным аудиомикшером. Есть даже возможность выбрать язык, на котором вы хотите общаться с игрой: английский, итальянский, испанский и... французский, увы, про русский, как обычно, забыли. Ни и бог с ними! Зато у нас делают лучшие в мире самолеты и самые большие памятники Петру I, все это мы уже видели раньше, поэтому не мудрствуя лукаво перейдем к самой интересной для нас, игроков, строке меню — Start Game.

Нажимаем X. И попадаем... в очередное меню. Здесь нам любезно дают возможность выбрать трассу, на которой мы желаем устроить разгром и кровопролитие (Select Race), получить немного инфор-

мации о месте предстоящей битвы (Information), прикупить новый автомобиль (Car Shop), сохраниться (Save Game) и, собственно, начать игру (Start Game), что мы сейчас и сделаем.

Жму на start и... боже правый! Да что они там дизайнерам совсем не платят?!! Загрузочный экран не то чтобы страшен, но совершенно невыразителен, безвкусен и главное — его совершенно невозможно отключить. Ну что ж, я терпеливый, я выдержу (тем более, что грузится Carmageddon, в отличие от многих коллег, также попавших на PSX с PC, довольно быстро), однако легкое чувство неудовлетворенности начинает закрадываться в душу.

Ну наконец-то, вот и он, *Carmageddon — II* PSX собственной персоной. Мда... Честно говоря, я ожидал большего. Нет, я, конечно, предполагал, что при переносе на приставку качество упадет, но чтобы настолько! В двух словах, это ужасно. Ну, с «ужасно» я, положим, переборщил. Назовем это мягче — «посредственно». Нет, все, конечно, полигонально, с эффектами освещения, обилием интерактивных (поддающихся разрушению) предметов и работает довольно быстро (25fps, для PAL неплохо) и с минимумом глюков. Отдельные моменты мне даже понравились, цветное освещение, например, (ничего не могу с собой поделать — страсть к подобным «дешевым» спецэффектам неискоренимо живет во мне еще со времен первой «Буды») местами сделано весьма недурно. Однако в целом все выглядит как-то грубо, угловато. Машины изобилиуют выпирающими углами и, несмотря на трехмерность, какие-то плоские, а окружающий мир утратил все очарование, присущее PC'шной версии, превратившись в мрачное и уродливое место, словно сошедшее со страниц какой-нибудь антиутопии. Но особенно сильно пострадали пешеходы (и на PC не отличавшиеся очарованием). Фигурки мес-

Для сравнения

ИГРА: *Driver*

РАЗРАБОТЧИК: *Reflections*

Игра с отличной графикой и довольно интересным, но самое главное оригинальным игровым процессом, стала самым большим событием этого лета в жизни PlayStation. Эту игру, безусловно можно раскритиковать за ее излишнюю сложность, однако ей это совершенно не повредит.



тных обывателей более всего напоминают деревянных солдат Урфина Джуса и менее всего людей (особенно вблизи). Помню, как я радовался, краем глаза заметив на улицах мегаполиса Сейлор Мун в матросском костюмчике (каюсь, люблю на досуге посмотреть «аниме»), и каково было мое разочарование, когда при ближайшем рассмотрении это груда пикселей оказалась всего лишь спортсменом-бегуном (но как издали похож, шельмец).

Отдельного «пинка» заслужила камера. Впервые, разработчики почему-то решили, что одного варианта обзора (сзади сверху) среднестатистическому игроку будет более чем достаточно, а во-вторых, даже для этой единственной камеры SCI не смогла разработать приемлемый алгоритм поведения. Ай-яй-яй, господа разработчики, (или переводчики?) стыд вам и срам!

А сейчас я перейду к заключительной и самой веселой части нашего обзора. «Что же меня так позабавило?» — спросите вы. У меня нет



от вас секретов. Дело в том, что, невзирая на выпущенный на игру ушат едкой критики (хотелось бы верить, что обоснованной, хотя, как и всякий нормальный человек, я не лишен определенной доли предвзятости), играть в Carmageddon оказалось на удивление интересно. Несмотря на обилие технических недостатков, разработчикам удалось в целости и сохранности донести до PSX игровой процесс, а это, как все мы понимаем, главное. Ведь не за графику, не за звук, а именно за пресловутый gameplay Carmageddon так полюбился владельцам персоналбок. И, поверьте, если у вас хватит терпения и сил, чтобы отыскать среди плевел техники зерно gameplay'а, вы не пожалеете о том, что в свое время потратили 40\$ за этот диск. Так, может, дадим SCI шанс?

OPM

OPM

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Версия Carmageddon для PSX оказалась слабой и явно недоработанной. Мы все ожидали большего. Однако игровой процесс столь же хорош, как и в версии для PC, и если вы найдете в себе силы не обращать внимание на определенные технические недостатки, то, быть может...

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	4
ЗВУК	7
GAMEPLAY	7
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7

6.0

СЛОВО РЕДАКТОРА

Если вы сможете простить игре ее убогий вид, то вы, возможно, получите от нее хоть какое-нибудь удовольствие. Однако это будет сделать очень трудно, так что многим я бы посоветовал даже и не пытаться.

DINO CRISIS



«This isn't a joke, you idiot! We were just attacked by big-ass lizard!»

Сколько времени я знаю компанию Capcom (давно-е-е-е-енъко уже), а все не перестаю удивляться страсти японских разработчиков к звонкой монете. Однажды, создав нечто оригинальное, хитрые самураи продолжают эксплуатировать идею (выдавая на-гора, с периодичностью раз в полгода, все новые и новые сиквелы, ремейки, add-on'ы и прочие spin-off'ы) до полного истощения.

X отя справедливости ради стоит отметить, что стремление нажиться на популярности собственных продуктов путем сериализации оных явление — среди издателей/разработчиков типичное и свойственно не только пресловутой Capcom. Просто продукция данной компании является одним из наиболее показательных примеров такого плана, уступая разве что творениям еще более жадной Electronic Arts и вовсю страющейся не отстать от нее Square (ох уж мне эти чокобо). Возьмем для примера ну хотя бы Street Fighter. Я вспоминаю, как уже шесть лет назад игроки всего мира стонали от все новых и новых продолжений (зачастую различающихся между собой лишь наличием одного-двух дополнительных персонажей) «самого удачного и знаменитого». Однако серия,

как мы видим, благополучно живет (и приносит прибыль) и по сей день.

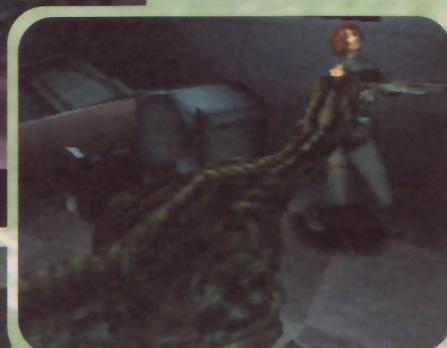
Но не Street Fighter'ом единственным жив Capcom. С появлением нового поколения приставок компании в срочном порядке потребовался новый хит для продвижения собственного «бренд-нэйма» на 32-битный рынок. И вот тогда-то на сцене появляется Синдзи Миками (Shinji Mikami) и его гениальная Resident Evil (в Японии известная как Biohazard), ставшая прародительницей нового жанра на PSX — survival-horror и матерью-основательницей очередного сериала от Capcom. И хотя с тех пор прошло всего четыре года, однако мы (в лучших традициях компании) уже имеем Resident Evil: director's cut, RE — 2, RE — 2: dualshock version, RE — 3: nemesis, RE: Code Veronica для Dreamcast, Biohazard: Gun Survivor и стоящий несколько особняком Dino Crisis (если что за-



был — извините). И именно Dino Crisis (причем, отметьте, уже в своей PAL'овской инкарнации) оказалась сегодня на нашем «операционном столе».

Итак, свет включен, пациент под наркозом, все готово. Ассистент, скальпель!

На этот раз Синдзи-сан (являющийся автором оригинальной идеи и режиссером Dino Crisis) решил сделать шаг в сторону от слегка навязшей на зубах некрофильской эстетики «симфонии трупов» и обратил свой взор на «дела давно минувших дней, преданья старины далекой», перенеся действие игры из урбанистических городских джунглей на лоно буйной тропической природы и заменив полюбившихся игрокам «милашек» зомби не



В новой игре от создателей *Resident Evil* трупы больше не превращаются в зомби.

менее очаровательными и еще более кровожадными динозаврами. «Резидент Юрского периода»? Это что-то новень-
кое!



Действие игры разворачивается в недалеком будущем. Некий не в меру башковитый и до жути гениальный ученый, профессор Кирк (похоже, аксиома «во всем виноваты ученые» скоро станет характерной чертой игр от Миками), одержимый идеей осчастливить человечество и навеки вписать свое имя в анналы истории, не покладая рук работал над созданием экологически чистого источника энергии. И, о счастье, план этого достойнейшего из мужей даже нашел поддержку в высших эшелонах власти. Проект щедро финансировался правительством, военными и прочими заинтересованными лицами и организациями. Однако вскоре из-за отсутствия видимых результатов сильные мира сего сочли дальнейшее проведение исследований в данной области малоперспективным и сперва урезали финансирование, а затем после загадочной гибели профессора Кирка во время взрыва, произошедшего в одной из лабораторий, и вовсе закрыли проект.

Жизнь текла своим чередом. О Кирке постепенно стали забывать, взрыв в лаборатории списали на закономерный выброс энергии в результате одного из экспериментов и дело сдали в архив. Все стали жить мирно и весело, пока в один прекрасный день на одном из небольших островов Тихого океана не пропало целое спецподразделение агентства национальной безопасности. В ходе начавшегося расследования выяснилось, что основной задачей этой команды было захватить и доставить в штаб-квартиру «Агентства» профессора Кирка! Оказывается, Кирк вовсе не погиб при взрыве в лаборатории, более того, несчастный случай был инсценирован им самим и в течение всего прошедшего времени числившийся мертвым ученый тайно продолжал работу над своим проектом на одной из заброшенных военных баз. Когда обман раскрылся, правительство решило нанести Кирку визит вежливости, для чего была собрана команда матерых головорезов-оперативников под покровом ночи на парашютах заброшен-

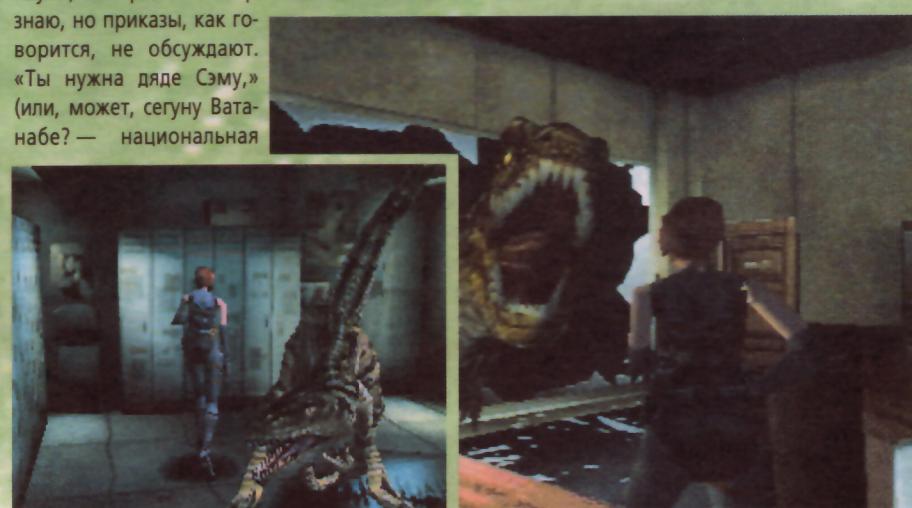


на на остров Ибис. Однако вскоре связь с подразделением была потеряна, и через несколько дней отряд официально объявили пропавшим без вести. Для выяснения обстоятельств, приведших к потере связи с «командой один», и захвата мятежного профессора «Агентство» сформировало и направило на Ибис еще одну группу оперативников, в состав которой попала и главная героиня игры рыжеволосая симпатяга Регина (за что всегда любил японские игры, так это за героинь).

«Сарком» и Синдзи Миками деликатно умалчивают, за какие такие грехи Регина попала в состав второй команды потенциальных смертников. Может, начальству не угодила? Или наоборот настолько хорошо себя зарекомендовала, что хоть в огонь ее сунь, хоть в воду окуни, все равно выкарабкается? Уж и не знаю, но приказы, как говорится, не обсуждают. «Ты нужна дяде Сэму,» (или, может, сегуну Ватанабе? — национальная

принадлежность наших борцов за справедливость в игре не афишируется) — сказало «Агентство», и вот наша милая Региничка, слегка покачиваясь под куполом парашюта и тоскливо провожая взглядом удаляющийся спасительный борт самолета, несется прямиком в распахнутую пасть успевшим проголосовать за прошедшие с момента прибытия первой команды несколько дней кровожадным ящерам. Welcome to the world of survival horror, gentlemen! Борьба за выживание началась.

Игровой процесс *Dino Crisis* очень схож с *Resident Evil*, хотя, чего, собственно говоря, еще стоило ожидать от Миками — человека, ответственного за две (даже больше, если считать всяческие director's cut и dualshock версии) предыдущие части Неистребимого Зла. Отдельные личности, я помню, даже пытались распускать всяческие инсценировки на предмет, что *Dino Crisis* — это якобы и есть долгожданный *Resident Evil* — 3. Нет, граждане, ответственно заявляю: *Dino Crisis* — совершенно самостоятельная игра, хотя местами и схожая с RE. Ладно, вернемся к игровому процессу. Основной вашей задачей в игре будет... Нет,



не нахождение останков первого спецподразделения (я думаю, все уже догадались, по какой причине они не вышли на связь) и даже не поимка профессора Кирка, а... Кто сказал «выживание»? Вот молодец! В яблочко! Присуждаю тебе почетную степень «отличник теоретической подготовки журнала «ОРМ Россия»». Именно выживание станет вашей главной заботой на протяжении всей игры. Убей или будь убитым — вот основной закон *Dino Crisis* (господи, борцы с насилием в видеоиграх меня разорвут, нет, нет, это не я, это Сарсом, честно-честно!). И на сей раз вашими врагами будут не жалкие зомби, не «лизуны» и даже не доктор Вильям, а величайшие из хищников, когда-либо населявших поверхность Земли. Тиранозавры, рапторы, птеродактили и прочие представители доисторической фауны только и ждут удобного случая, чтобы всадить в вас свои острые зубы и когти. Только наша Регина — девушка не промах и далеко не столь беззащитна, как кажется на первый взгляд. В вашем распоряжении будет целый арсенал динозавроусмирятельных приспособлений: пистолеты, дробовики, штурмовые винтовки и, конечно же, классический гранатомет. Более чем достаточно, чтобы успокоить любое ископаемое. Если же зверюга взбрыкнет и успокаиваться не будет, то придется к нему применить специальный прибор, который выглядит как автоматический пистолет с прицелом. Использование этого прибора неизменно приводит к тому, что зверюга теряет сознание на короткий момент. Но даже если ретирироваться не удалось и тварина серьезно вас потрепала, не спешите строить грустную физиономию а-ля «я умру патриотом» и со слезами на глазах прощаться с очередным *continuer*. Заботливые дяди из Сарсом раскидали по острову превеликое множество всевозможных порошков, снадобий и таблеток для поддержания Регины в надлежащей физической форме. Кстати, как и в *Resident Evil*, все найденные травки можно смешивать во различных пропорциях, получая таким образом «из ничего чего». Однако в *Dino Crisis* Миками развил эту идею, и теперь помимо приготовления всяческих це-

лебных снадобий вы сможете подобным образом модифицировать и свое вооружение, создавая самые причудливые разновидности всевозмож-

ных средств уничтожения (вроде упоминавшейся в апрельском номере нашего журнала помеси из гранатомета и пары шотганов). Кстати, к вопросу об оружии, система автоматического наведения на цель, несмотря на вопли протesta некоторых личностей, не только присутствует в игре, но и была существенно улучшена по сравнению с *Resident Evil* — 2. Сарсом сделал autoaim более адекватным и практически искоренил проблему с прицеливанием в условиях присутствия на экране нескольких противников одновременно. Вообще, взаимодействовать с окружающим миром стало проще. Взял за основу схему управления из *RE* — 2, разработчики слегка доработали ее, увеличив скорость реакции на команды и добавив несколько новых функций (вроде мгновенного разворота на 180 градусов и т.д.). И получилось на удивление складно. Удивила только неполная поддержка Dualshock. Игра поддерживает только функцию вибрации, а управлять действиями Регины приходится при помощи цифровых клавиш. Но это, пожалуй, единственное, к чему я смог придти, в остальном игра просто великолепна!

Прекрасная работа художников и дизайнеров, отличное звуковое оформление. А динозавры, как сделаны динозавры! Кстати, в *Dino Crisis* Сарсом наконец-то решила отказаться от пререндеренных (просчитанных заранее) локаций. Теперь игровой мир генерируется в реальном времени из полигонов, это сделало игровой мир более интерактивным и дало камере настоящую подвижность. Так что теперь происходящее почти всегда отображается если и не с самого удобного, то уж по крайней мере с наиболее приемлемого ракурса. Кстати, переход к полигональным фонам за счет меньшего количества используемой памяти также позволил сократить время загрузки при переходе с одного экрана на другой.

Для сравнения

ИГРА: *Silent Hill*

РАЗРАБОТЧИК: *Konami*

Первый «ужастик» от *Konami* появился точно в свой срок и поэтому сумел стать одной из самых популярных игр этого года для PlayStation. Однако отсутствие у *Konami* опыта в разработке подобных игр негативно сказалось на его качестве. В общем, *Dino Crisis* лучше.



Похвалы заслуживает и режиссура. Синдзи Миками умело поддерживает атмосферу постоянно нагнетаемого ужаса. Сразу видно руку профессионала: драматичные ракурсы камеры, атмосферная симфоническая музыка, умелое использование ложного саспенса. Все в лучших традициях *Resident Evil*, только гораздо страшнее. В общем, хотите всерьез пощекотать себе нервы? Тогда дождитесь полуночи, вставьте в приставку диск с *Dino Crisis*ом, затем выключите свет сделайте погромче звук и постараитесь сдержать возглас ужаса, когда на вас из очередного темного закула набросится велосирептор. Говорите, с вами такого не произойдет, потому что такого просто-напросто не может быть? А вы попробуйте, попробуйте.

ОРМ X

ОРМ

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Вы хотите хорошенько испугаться? Тогда *Dino Crisis* — однозначно то, что вы ищете. Уж Сарсом-то знает, как надо пугать людей. Ай да Миками, ай да Sony'ин сын! Недаром говорят, мастерство не потеряешь.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	9
ЗВУК	9
GAMEPLAY	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7

8.5

СЛОВО РЕДАКТОРА

На самом деле, *Dino Crisis* во многом опережает готовящийся к выходу на PS PAL третий «резидент». И многим будет очень сложно вернуться к каким-то зомби после встречи с динозаврами.



e@shop

НЕ ЗАБУДУ МАТЬ РОДНУЮ



www.e-shop.ru

компьютерные
и видеоигры

джойстики
приставки

комплектующие
аксессуары

игровые журналы

стильная одежда
от Son

покупки online

cut out image

FINAL FANTASY VIII

Практически точно известно, что любой новой игре из серии Final Fantasy можно заранее, еще до ее выхода, присудить звание «RPG года», ни секунды не сомневаясь, что это будет суперхит, предвидеть резкий всплеск фанатизма в среде старых поклонников «Фантазии» и привлечь толпы поклонников новых. Final Fantasy — и этим сказано практически все.

Наверное, нельзя ошибиться, назвав ее самой популярной ролевой серией на планете, стабильно приносящей доходы ее создателям, и не менее стабильно радующей толпы игроков. Square за все время существования своего главного проекта успела превратиться в главного производителя того, что принято называть «японскими RPG», ставящего на конвейер сразу по несколько штук подобных продуктов. Радостная, почти идиллическая картина. Вот только лучше ли от такой «конвейерности» становятся так любимые всеми Square'овские игры?

Все знают историю появления на свет самой первой Final Fantasy, посредством которой ее разработчики пытались спастись от неминуе-

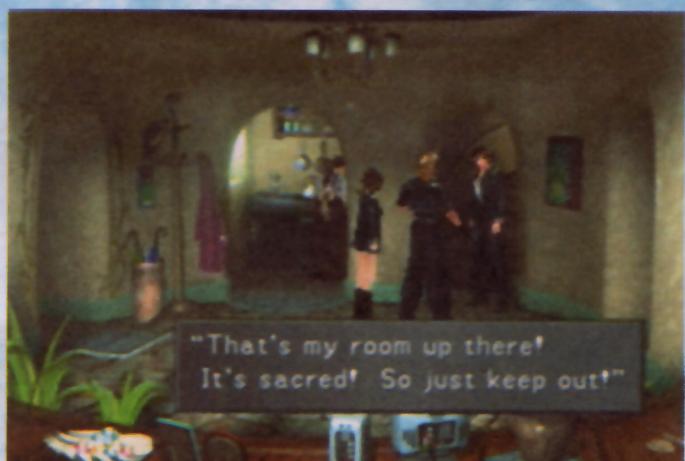
мого краха компании. Создав на основе Dragon Quest потрясающую для того времени игру, им это удалось. Позже Final Fantasy стала постоянно пополняющейся серией, сначала вставшей вровень с другими громкими ролевушными легендами — той же Dragon Quest, Phantasy Star, Shining Force, — а затем и переплюнув их. Раз от разу Square'овские продукты становились все проработаннее, интереснее. Своего пика фантазия создателей «Фантазии» достигла с выходом Final Fantasy VI, известной на Западе под номером три. Без сомнения, в истории сериала это была переломная точка, потому что уже с выходом Final Fantasy VII легендарная ролевая игра начала стремительно меняться, да к тому же еще и вступила в третье измерение.

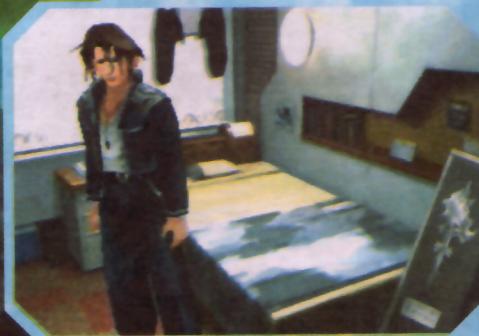
Как известно, все истории, входящие в Final Fantasy, практически никак не связаны между собой. Разные миры, разный сюжет, различия в игровом процессе, внешние различия. Разнообразно. И в то же время все понятно и знакомо. Понятно и знакомо все было и в Final Fantasy VII, но...

Некоторые совсем небольшие пополнения разработчиков в сторону science



fiction наблюдались еще в Final Fantasy VI, но в седьмой части они достигли достаточно крупных масштабов. Фэнтези и научная фантастика смешались в одно, подарив нам необычную захватывающую игру, в которой, правда, местами становилось заметно не самое хорошее взаимодействие этих компонентов. Но шаг был сделан. По Final Fantasy слегка прошлаась Phantasy Star, разработчики реализовали в игре свои позывы, происходящие, вероятно, еще и от их увлечения Star Wars. Final Fantasy VII (что, опять же, было предсказуемо) приобрела огромный успех, и успех, в общем-то, заслуженный. Великолепная игра. Несовершенная, с некоторыми шероховатостями — но где их не бывает. Серьезная проблема оказалась одна. Крупнейший производитель RPG начал ударяться в количество, и в итоге даже главный проект оказался немножко задет этим. Подвела проработка, оказавшаяся уже не такой сильной, как, например, в предыдущей игре. Местами начал серьезно хромать сюжет.





Square'овские художники, как обычно старались на славу создавая потрясающие по своей красоте пейзажи.

И вот мы плавно подходим к **Final Fantasy VIII**. Со временем покорившей мир седьмой части Square еще больше упрочила свои позиции как главного в мире поставщика ролевых игр. Уклон в сторону sci-fi у создателей RPG стал еще заметнее, что минусом, безусловно, никак не является, хотя... А в нагрузку наследнику великого сериала начали передаваться болезни других игр компании. И все равно, несмотря на увеличившееся количество огнрех, восьмая «Фантазия» получилась игрой очень хорошей и очень яркой. Вот только становится страшно при мысли о том, что «боблезнь» скорее всего продолжит прогрессировать и дальше. Если у многих уже сейчас начинается не совсем однозначная реакция на **Final Fantasy VIII**, то что же будет представлять собой в будущем (я уверен) сверхуспешная **Final Fantasy IX**, которая на поверку может оказаться законченно убитым вариантом **Final Fantasy VII**?

Публика стоит на ушах в восторге от выхода на Западе **Final Fantasy VIII**. В начале года тоже самое творилось и в Японии. Действительно, есть, от чего сходить с ума. Во-первых, это — **Final Fantasy**. Этой единственной причины вполне достаточно. Но мало того — в **Final Fantasy VIII** еще и интересно играть. Иногда некоторые удивляются, почему, но тем не менее это так. Признаюсь, еще до серьезной игры в **Final Fantasy VIII** я был наслышан о туче ее недостатков, а посмотрев ее некоторое время, огорчился и больше не желал ее видеть. Но желание все-таки проснулось. Беря в руки геймпад, меня не покидали размышления о том, с чем же после сеанса «серьезного въезжания» я столкнулся. С красивой, но капитально недоработанной игрой, которая рассчитана лишь на многочисленнейших фэнов? С точно такой же игрой, как и раньше, опять же

рассчитаной исключительно на упретых фанатов? Страшно мне стало, когда спустя некоторое время я обнаружил, что мне очень нравится играть в **Final Fantasy VIII**. Несмотря ни на что. От игры сложно оторваться. И не я один такой. Фанаты кричат, что восьмая «Фантазия» — это именно та игра, ради которой не жалко выкинуть часов тридцать (а то и более) своей жизни. Они правы. Жалко вряд ли будет, так как удовольствие от путешествия по миру **Final Fantasy VIII** почти любой геймер получит очень большое. Игра затягивает, игра возбуждает интерес, в нее хочется играть еще и еще.

Вообще, что бы там ни говорили разные люди, а **Final Fantasy VIII** на самом деле зверски похожа на **Final Fantasy VII**. Многие фэны утверждают, что, дескать, она совсем другая, но, по большому счету, это совсем не так. Если бы не изменившиеся фигуры персонажей, то непосвященный человек не смог бы научиться отличать восьмую **Final Fantasy** от седьмой даже с десятого раза. По сути, во многом игра стала этаким **Resident Evil 3 Nemesis**, отличающимся от **Resident Evil 2** лишь в мелочах. Внешне в **Final Fantasy VIII** по-другому выглядят только герои игры. Только что, кстати, я об этом вскользь упоминал. В предыдущей иг-

ре, как вы помните, все модельки персонажей были выполнены в стиле super deformed, с помощью которого очень удобно экономить на полигонах. Огромные головы, не менее огромные глазища, маленькие ножки... Все это в прошлом, так как сейчас все действующие лица **Final Fantasy VIII** приобрели относительно нормальные, человеческие пропорции. Относительно, потому что страсть японцев к длинногим страусам неистребима ;). Еще, кстати, теперь ваша партия «утрамбовывается» в главного персонажа только во время борьбы по карте, а во всех остальных ситуациях носится за вами.

Чем же еще внешне игра еще особенно отличается? А! Во время боя менюшки немного не такие, как ранее. В результате чего свободного места на экране сражений стало побольше. Во всем остальном мы видим старую-добрую **Final Fantasy VII**. Такие же красивые бэкграунды, более великолепные, чем обычно, силиконовые ролики, которых на сей раз запихнули еще больше, красочные бои с прилагающейся в комплекте дурацкой камерой... Еще раз силиконовые ролики. Последние, как всегда, заставляют ронять челюсть. Из-за их обилия теперь вот и четыре диска. Но это не минус. Если бы на четырех дисках были только ролики, то их бы, наверное, покупали бы с еще большей охотой.

Внутри игры, как водится, произошло изменение магической системы и вещей, с ней связанных. Все это у нас теперь называется Junction System. Системка немного замороченная и однозначно более заумна, чем в **Final Fantasy VII**, но ничего особо мощного в ней нет. Магию теперь необходимо высаживать из противника с помощью команды «Draw», и только после этого она будет доступна для применения. Кроме того, с помощью магии можно усиливать своего героя. Огромную роль в системе играют Guardian Force, знакомые нам по той же седьмой части. Часто для того, чтобы приобрести этих гадов в личное пользование, необходимо сначала сразиться с ними. Ребята потом существуют с вами, вы, как обычно, направляете их на противников, а они набирают опыт и изучают новые умения, которые вы им заранее определяе-

cut out image



те. В общем, внимательно следите за Tutorial и всему быстро научитесь, ничего сложного здесь нет.

Еще Square решила отдать дань популярности карточным играм, популярным в Японии и охватывающим потихоньку Запад. Герои теперь имеют свои наборы карт, с которыми можно подойти к кому-нибудь и немножко (или много) поиграть. Занятие достаточно увлекательное. Запас карт постоянно пополняется, фанатами этого дела ведется охота за редкими их экземплярами... Мечта японца, в общем.

Что еще интересного у нас в **Final Fantasy VIII**? Мир, например. Игра, однозначно, подверглась еще большему усилению научной (и не очень) фантастики, да так, что от фэнтези первых шести серий мало что осталось. Народ все еще местами использует мечи (скрещенные, например, с пистолетами) машет кнутами, но общая обстановка изменилась совершенно. Компьютеры, автомоб

ли, роботы, спутниковые антены — вот лишь малый список «чисто фэнтезийных» вещей, которыми наполнена **Final Fantasy VIII**. В девятой Final Fantasy, наверное, уже и мечей с кнутами не останется. Кто бы мог предположить, что любимое детище Square догонит и перегонит по технологичности какую-нибудь Phantasy Star II?

Сюжет **Final Fantasy VIII** знают, по-моему, уже все, так же как и основных действующих лиц игры. Squall Leonheart давно успел заставить всех позабыть когда-то горячо любимого Cloud Strife, а Rinoa фаны знают чуть ли не лучше, чем, например, Aeris. Так вот все повернулось. От истории, разворачивающейся на наших глазах, все, как обычно, без ума, у всех замирает сердце от таинственной начальной заставки («I'll be waiting for you...» — как трогательно), все умиляются от танца Rinoa и Squall на выпускном балу... Square опять ждет, когда мы заплачим. То Aeris для этих целей умертвляла, то вот сейчас буйствует... Никто, в общем, не против, но вот только если бы в очередной раз по игре не поплыли какие-то дыры в сюжете, если бы не выплывали какие-то не совсем ясные глупости... А то нет, снова и в больших количествах.

между персонажами подчас перерастает во что-то, не поддающееся объяснению.

А еще этот PocketStation! На Западе он не вышел, но поддержку его из игры не вырезали. Это халтура или есть какие-то другие объяснения?

Но вот вопрос: почему даже с пониманием всего этого в **Final Fantasy VIII** все-таки хочется играть? Не всем, безусловно, но большинству игроков. Может быть, все из-за того же — это Final Fantasy? А **Final Fantasy** — это всегда **Final Fantasy**.

Для сравнения

ИГРА: *Final Fantasy VII*

РАЗРАБОТЧИК: *Square*

Первая ролевая игра от *Square* для *PlayStation* стала переломным моментом в жизни всего жанра японской RPG. В ней, безусловно, было несколько недостатков, которые были уменьшены сбалансированы красотой финального продукта.

cut out image

ОЦЕНКА

ОРИГИНАЛ	9
РЕПЛИКА	10
ПРИНАДЛЕЖНОСТЬ	8
ИЗДАНИЕ	7

8.5

СЛОВО РЕДАКТОРА

Final Fantasy VIII оказалась очень интересным продуктом, в который поиграть захочется каждому, но тем не менее он не лишен недостатков, что, на самом деле, еще мягко сказано. Слишком большая похожесть на Final Fantasy VII, слишком большие корявости в сюжете — вот основные проблемы игры от *Square*. Если все будет развиваться тем же путем, то Final Fantasy IX станет главным разочарованием следующего года. Но умайте, что все так плачевно. Final Fantasy — игра, в которую стоит поиграть.

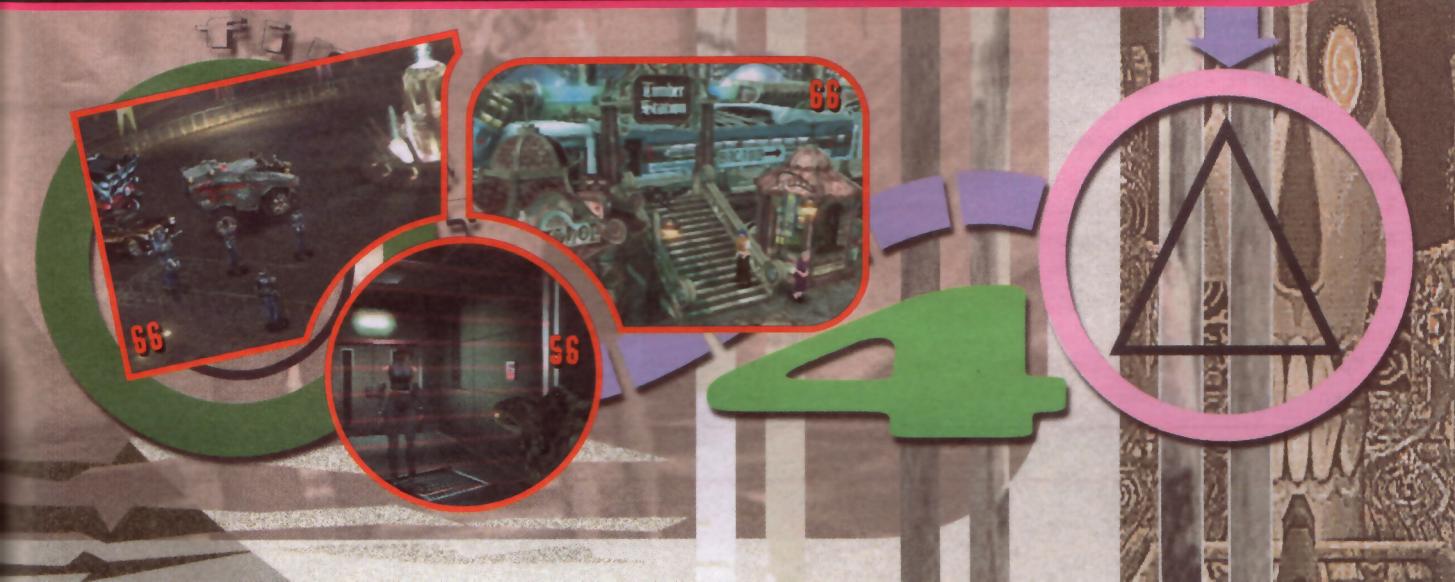


Back

56 DINO CRISIS

66 FINAL FANTASY VIII

OPM TAKTUKA O



DINO CRISIS



П

олучив контроль над Региной, по-
дойдите Гейлу, который сидит рядом
с пятнами крови. Поговорив с ним,
заходите в зеленую дверь.

Material storage.

Вы окажетесь на складе. Слева на полке лежит ключ, возьмите его. Напротив полки с ключом, стоит этажерка, которая преграждает путь к аптечке. Придвиньте этажерку к стене и возьмите аптечку. Возвращайтесь на улицу.

Backyard of the facility.

Оказавшись на улице, бегите вниз к решетчатой двери, с вами свяжется Рик, который сообщит вам о генераторе, в это время Гейл заберет у вас ключ. Заходите в дверь.

The backyard.

Идите направо и заходите в дверь.

Passageway to the backup generator.

Бегите вперед между контейнерами. Вы снова повстречаете Гейла, который склонился над двумя половинками трупа. После разговора, возьмите с верхней части трупа аптечку (фу!). Пробежав, дальше вы увидите дверь, заходите в нее.

Backup generator room 1F.

Вы очутились в комнате с генератором. Вам следует его запустить, для этого нужно в определенном порядке расставить четыре штуко-

вины (не знаю, как они называются). Подойдите к ним и нажмите следующие кнопки: правая, посередине, правая. Теперь опустите рычаги, если вы все сделали правильно, то генератор заработает. Собравшись выйти на улицу, вы услышите выстрелы и чей-то дикий крик.

Очевидно, это Гейл, который превратился в две симпатичные половинки...



Passageway to the backup generator.

Выходя на улицу и пройдя немного вперед, вы не обнаружите никаких следов присутствия Гейла и его останков, зато вы обнаружите кровожадного раптора, который попытается вас сожрать. Пара выстрелов из пистолетов и животинка скопотижно скончается. Бегите по кровянистому следу, вы увидите уже знакомую нам половинку (динозаврики небрезгливые, могут и падалью полакомиться). Направляйтесь в Backyard of the facility.



ких издевок, сообщит вам координаты комнаты управления, в которой он забаррикадировался. Заходите в дверь, которая находится напротив вас.

Office hallway.

Довольно-таки мрачный коридорчик, в конце которого, находится вентиляционное отверстие, через которое можно попасть в комнату управления.

Полезные советы.

1. Вначале игры, старайтесь экономить патроны, так как они понадобятся вам под конец игры, когда появятся более мощные динозавры.
2. В отличие от RE, в DC, чтобы положить и взять вещи из камер хранения (ящиков висящих на стене), нужны специальные ключи (они похожи на автомобильные свечи), поэтому старайтесь их зря не тратить.
3. По ходу игры, вы будете находить дротики, которые можно смазывать специальной жидкостью, предавая им тем самым определенные свойства. Так из обычного дротика, можно получить отравленный дротик, который с первого выстрела свалит любого динозавра.
4. Кроме дротиков, можно смешивать аптечки, увеличивая их эффект.

5. По незнакомым территориям, лучше всего передвигаться в боевом режиме.
6. Помните о том, что в некоторых местах от динозавра нельзя убежать (он будет вас преследовать), поэтому придется вступать в бой.
7. В DC, некоторые заставки являются интерактивными, (они появляются при неожиданном нападении динозавров). В них вам придется воспользоваться кнопкой действия, чтобы избавится от рептилии.
8. На протяжении всей игры, вам будут встречаться лазерные лучи. Если они включены, то динозавры, находящиеся за ними, не смогут до вас добраться, а вы же наоборот сможете спокойно их перестрелять.
9. Старайтесь стрелять динозаврам в голову, так они будут быстрее умирать.
10. Чаще сохраняйтесь.



Piping check passageway A 1F.

Бегите по вентиляционной системе, до люка. Спуститесь в него.

Control room hall.

Вы находитесь в коридоре комнаты управления, возьмите рядом с ней патроны для пистолета и заходите внутрь.

Control room 1F.

В комнате управления, поговорите с Риком. Получив необходимую нам информацию,

направляйтесь в дверь, которая находится в коридоре, рядом с люком, откуда вы вылезли. Management office. вот бы

Хороший, небольшой и уютный офис, здесь бы осталась и сидеть ждать подкрепления, но судя по трупу, валяющемуся около сейфа, здесь все же небезопасно. Возьмите с трупа жетон, с надписью **LEO**. На кодовой панели сейфа, наберите код **0426**. В сейфе вы найдете ключ и дротики для дробовика. На стене в соседней комнате мигает выключатель, нажмите его, заработает компьютер. Прочитав в нем необходимую информацию о том, как использовать **DDK**, возьмите с тумбочки диск. Выходите из офиса.

Management office hall.

После того, как только вы вой-

дете в холл, с вами по радио свяжется Рик, который активирует выключатель лазерного поля справа от вас. После разговора с Риком, быстро повернитесь налево и застрелите раптора, который притаился за углом. Зайдите в дверь, рядом с динозавром.

Locker room.

Возьмите лежащие на полу дротики, аптечку и **DDK**, который находится на шкафу. Собрав все предметы, подойдите к столу и прочитайте дневник охранников. Выходите обратно в холл.

Management office hall.

Отключите лазерные лучи и заходите в дверь за ними.

Main entrance.

Не напоминает ли вам эта комната, начальный холл в **Resident evil?** Подберите сыворотку и аптечку, а затем поднимайтесь на второй этаж. На втором этаже, отодвиньте ящик, под которым находится еще одна сыворотка. Направляйтесь к двери.

Hall 2F.

Здесь у динозавров проходит тихий час, поэтому перестреляйте их до того, как они успеют подняться. Возьмите справа патроны для дробовика. Вставьте **DDK** в панель рядом с дверью. Наберите код **Head** и нажмите **Enter**.

Chief's room.

Зайдя в эту комнату, вы увидите раненого доктора, который перед смертью даст вам жетон с надписью **SOL**. Возьмите патроны для дробовика и **DDK**. Пойдите к небольшой





панели, которая находится рядом с окном. Вставьте в нее сначала табличку **SOL (705)** в левый слот, а затем **LEO (037)** в правый слот. Появится кодовая панель, на которой следует ввести код **705037**. Если вы правильно набрали код, то сможете взять карточку с буквой **«L»**. Когда вы попытаетесь выйти из комнаты, вас ждет сюрприз, от которого нужно очень быстро убежать...

Hall 2F.

Очнувшись в безопасном месте, передохните и направляйтесь в дверь, которая находится в конце коридора.

Passageway to the communication area.

Очнувшись в этом весьма сером месте, заберите в дверь напротив.

Communication antenna room.

Прочтите желтый журнал, лежащий на пульте



управления. Из него вы узнаете код: **8159**. Направляйтесь на второй этаж, в комнату, в которой вы еще не были.

Lounge.

Пристрелите динозавра у входа. Возьмите большую аптечку и идите в соседнюю комнату. На кодовой панели наберите код **8159**. В сейфе лежит **upgrade** для пистолета. Используйте его, чтобы модифицировать свой пистолет. Направляйтесь в **Main entrance**.

Main entrance.

Подойдите к двери, которая находится под лестницей. С вами свяжется Рик и поведает вам о своих планах. Заходите в двойную дверь, из которой вы пришли.

Management office hallway.

Бегите до конца коридора. Вы наткнетесь на лазерные лучи, которые теперь можно отключить. Заходите в дверь справа.

Toilet.

В здешнем сортире есть вентиляция, через которую можно попасть в нужное нам место.

Lecture room hallway.

Спустившись вниз, вы услышите странное чавканье. Не волнуйтесь, это всего лишь раптор доедает бедного охранника... Перед тем как застрелить бед-

ное хладнокровное животное, можно его помучить холодным воздухом. Для этого, нажмите зелененькую кнопку в тот момент, когда животинка соберется напасть на вас. Возьмите с остановов охранника штуковину для открывания ящиков и заходите в комнату.

Lecture room.

Пройдите вперед и возьмите со стола ключ от подвала. Как только вы его возьмете, на вас нападет динозавр, от которого вас спасет Гейл. Поговорив с Гейлом, выходите в коридор.

Lecture room hallway.

Направляйтесь в конец коридора, в открытую дверь.

Office.

Зайдя в офис, приготовьте оружие, так как в нем разгуливают очумелые динозавры. Раздевавшись со всеми пресмыкающимися, прочтите журнал, лежащий на столе, а также памятки на доске. Узнав номер некого Пола Бейкера, вы можете позвонить ему по телефону, но, к сожалению, трубку никто не возьмет. Выходите из офиса через двойную дверь.

Office Hallway.

Вы окажетесь недалеко от подвала. Бегите направо до конца.

Backyard of the facility.

Бегите к решетчатому ограждению. Откройте ключом дверь и заходите внутрь. Возьмите сыворотку и спускайтесь вниз.

Back up generator room B1.

Эта такая же комната с генератором, которая была в самом начале игры. Чтобы запустить генератор, возьмите сначала красный цилиндр, который находится под стеклом. Вставьте цилиндр туда, где находятся все остальные. После чего нажмите следующие кнопки: правая, посередине, левая, правая, посередине и правая. Опустите рычаги. Генератор запущен. С вами свяжется Рик, который попросит вас прийти в комнату управления. Направляйтесь в комнату управления, по пути будьте осторожны: в здании появились новые динозавры.

Control room.

В комнате управления вы встретите





Large size elevator.

Как только вы подойдете к лифту, на вас нападет птеродактиль. Он выбьет из рук Регины оружие и попытается ударить ее о стену (это не заставка). Непрерывно нажмите кнопку действия, чтобы вырваться из лап летающего чудовища. Как только вы избавитесь от птеродактиля, быстро поднимите потерянное оружие и забегайте в серую дверь.

Large size elevator control room.

Вы встретите Рика и раненного ученого, который потеряет сознание. Возьмите с пульта управления DDK и заходите в боковую комнату. Возьмите со стены карту и выходите в дверь.

Passageway to the power room.

Здесь, так же как и в **Large size elevator**, полностью полно птеродактилей, поэтому быстро забегайте в соседнее помещение.

Elevator power room.

Спуститесь вниз по лестнице. Возьмите рядом с лестницей карточку, которой позже нужно будет активизировать подъемный кран. Рядом с карточкой стоит небольшая этажерка: отодвинув ее, вы найдете сыворотку. Далее вам придется решить небольшую головолом-

ку с трубами. В этом помещении находятся шесть пультов управления, с помощью которых вам предстоит соединять трубы. Встаньте так, чтобы лестница, с которой вы спустились, была справа от вас. Теперь верхний левый пульт будет обозначаться цифрой 1, левый средний - 2 и т. д. Нажмите на пульте 3 красную кнопку, а затем на пульте 4 красную кнопку. На пульте 2 нажмите зеленую кнопку, а затем на пульте 5 зеленую кнопку. Нажмите на пульте 1 синюю кнопку, теперь нажмите на последнем пульте 6 синюю кнопку. Если у вас правильно получилось, то наверху заработают вентиляторы. Поднимайтесь наверх и выходите на улицу.

Passageway to the power room.

Как только вы выйдете на улицу, на вас снова нападет птеродактиль, который попытается сбросить вас на работающий вентилятор. Непрерывно нажмите на кнопку действия. Избавившись от летающей машины, бегите на улицу к лифту через комнату с Риком.

Large size elevator.

Подойдите к пульту управления и нажмите на кнопку. Вернитесь за Риком. Спускайтесь вниз на лифте.

Carrying out room B1.

В этом складском помещении находятся контейнеры, которые преграждают вам дорогу. Их необходимо расставить так, чтобы можно было пробраться к двери, которую они за-

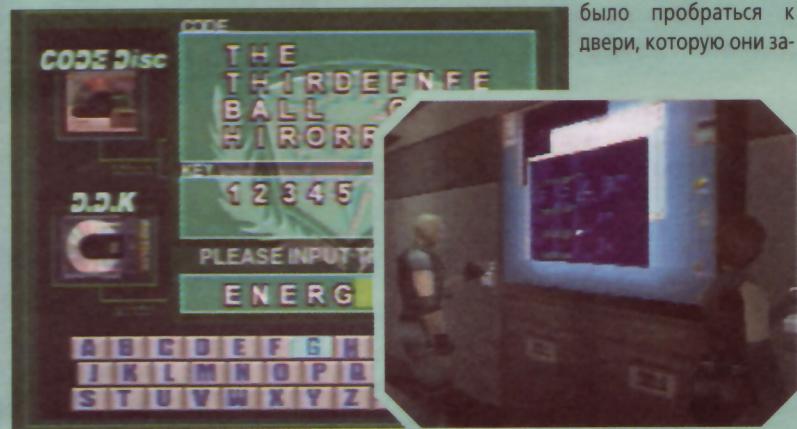
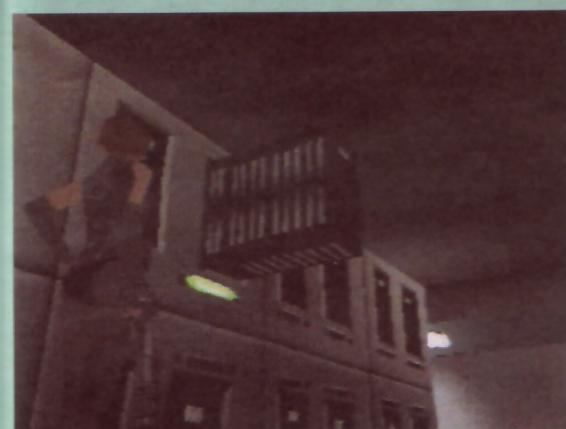
Гейла и Рика. Они немножко расходятся во мнении, и вам предстоит выбирать, с чьим мнением вы согласитесь. Оба прохождения ведут к одному и тому же сценарию, поэтому можно выбирать любой из них. Мы выберем прохождение по сценарию Рика, если вы хотите пройти этот отрезок пути по плану Гейла, то выполните все нижеописанные действия, только немного в другом порядке.

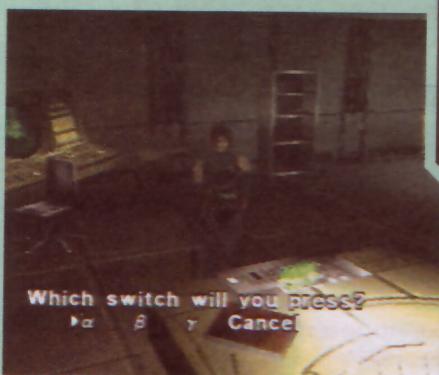
Rick.

Выходите в коридор и направляйтесь на улицу (это место отмечено на карте красным).

Large size elevator passageway.

Перестреляйте всех динозавров, возьмите патроны, аптечку и бегите за Риком.





гораживают. Поднимайтесь наверх по лестнице. Отодвиньте этажерку и возьмите сыворотку. Вставьте в пульт управления краном ранее найденную карточку. Теперь вы можете передвигать контейнеры. Расчистив проход, вернитесь к Рику. Он потащил бедного ученого в основной комплекс. Бегите за ними, по пути обратите внимание на растерзанный труп и дневник, лежащий рядом с ним. Выходите в левую дверь.

Hallway for carrying in materials.

Вы увидите небольшую заставку. Возьмите аптечку. Отключите лазерные лучи и бегите прямо по коридору. Когда вы будете пробегать мимо шахты лифта, на вас нападет динозавр. Избавившись от него, заходите в дверь.

Hall B1.

Пробегайте по коридору в следующую дверь.

Medical room hallway.

Перебейте всех маленьких симпатичных динозавриков-компи. Заходите в перевязочную.

Medical room.

Вы увидите Рику и... мертвого доктора (вот незадача, ученого в руках узи, который, к сожалению, нельзя взять). Поговорив с Риком, возьмите со стола военный пропуск. Прочитайте заметки и возьмите из шкафчика аптечку. Выходите из комнаты.

Medical room hallway.

Поднимайтесь по лестнице.

Control room hall.

Бегите в комнату с красным знаком на стене (она находится рядом с туалетом).

Strategy room.

Возьмите со стола DDK, Finger printer device и прочие полезные предметы в этой комнате. Выходите из нее. Направляйтесь в Main entrance.

Main entrance.

Выходите в большую черную дверь.

Front area of entrance.

Возьмите с трупа DDK и снимите с него отпечатки пальцев. Бегите в Office, вставьте в компьютер военную карточку и наберите код 58104, а затем код 57036. Выходите обратно в Main entrance и на двери с кодовым замком, наберите код Newcomer.

Elevator hall.

Соберите патроны и сыворотку, которая находится под ящиком. Спускайтесь вниз на лифте.

Hall B1.

Когда вы будете ехать в лифте, на вас нападет дино-

завр. Застрелите его. Возьмите со стены карту и подойдите к двери. Введите код Laboratory.

Main hallway B1.

Прямо перед вами находится динозавр, которому мешает добраться до вас лазерная решетка. Пристрелите динозавра, после чего отключите лазеры. Пробегите немного вперед и отключите лазерные лучи, за которыми находится дверь. Заходите в нее.

Computer room.

Возьмите из красного ящика инструмент, немного напоминающий отвертку. Откройте им панель на стене. Подойдите к компьютеру и введите код 7248. Выходите из комнаты.

Research area hall.

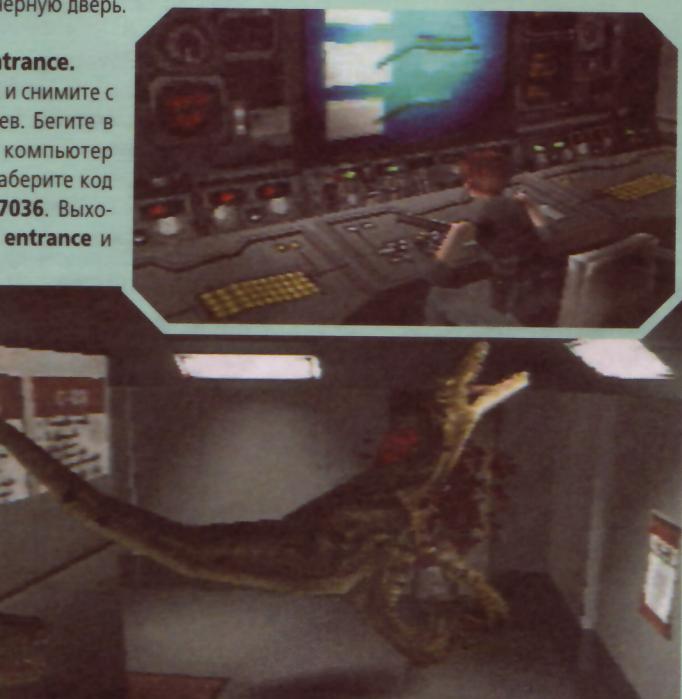
Пройдите вперед и убейте двух динозавров за решеткой. Заходите в боковую дверь.

Research meeting room.

Возьмите со стола DDK. Заходите в железную дверь.

Gas experiment room.

В этой комнате находится ученый, который сидит в барокамере. Нужно его оттуда вызволить. Подойдите к пульту управлению барокамерой и нажмите кнопки в следующей последовательности: Blue, Blue, Green, Red.



Заходите в барокамеру. Доктор перед своей смертью даст вам **B1 key chip**. Как только вы выйдете из барокамеры, на вас нападет динозавр. С помощью кнопки действия вы загоните его в барокамеру, после чего его можно отравить. Теперь бегите в комнату с большими компьютерами (ящиками).



You can store ammo in this Emergency Box.

Library room.

Подберите очередной **upgrade** для пистолета. Подойдите к компьютеру на стене и используйте на нем данный вам чип. После активизации компьютера введите на нем код **3695**. Вам предстоит решить очень простую головоломку. Решив головоломку, подойдите к загоревшейся лампочке и используйте на ней чип: вы получите карточку с пометкой R. Возвращайтесь в компьютерную комнату.

Computer room.

Вставьте **L** карту в левое отверстие. С вами по рации свяжется Гейл, который придет к вам через некоторое время. Вместе с ним вы сможете вставить одновременно обе карточки. Появится дверь с **DDK**. Введите код **Energy**.

Experiment simulation room.



The de

Вы увидите небольшую заставку. Отодвиньте шкаф: под ним лежит **upgrade** для дробовика. Подойдите к странному приспособлению и нажмите на его панели следующие кнопки: бета, гамма, альфа. Выходите обратно к Гейлу.

Computer room.

Активизируется сигнализация, все двери будут заблокированы, и вам придется действовать очень быстро. Подойдите к панели, которую вы до этого успешно развинтили. Появится экран с головоломкой. Вам нужно правильно расставить три фигуры так, чтобы они при своем объединении образовывали фигуру, показанную в образце. Сделать это довольно просто. После разрешения головоломки сигнализация будет отключена. С вами по рации свяжется Рик и сообщит новые сведения насчет доктора Керка. Вам снова нужно будет выбирать, с кем соглашаться - с Риком или Гейлом. Если вы выберете сценарий за Гейла, то придется повоевать с динозаврами, а если сценарий Рика - решить небольшую головоломку. Так или иначе, оба сценария приведут вас к одному и тому же концу.

Выбираем Рика (это необязательно, мы просто выбрали его для того, чтобы немного рассказать о головоломке). **Experiment simulation room.** Подойдите к ком-

пьютеру в углу, который теперь можно активизировать. Компьютер будет выдавать вам некоторую последовательность букв, которую вам предстоит очень быстро повторять. Раздевшись с этой головоломкой, вы сможете открыть люк. Спускайтесь вниз.

Carrying out room B1.

Вы встретите доктора Керка и Гейла. Немного побеседовав с доктором, Гейл выпытывает у него месторасположение комнаты, в которой находится передатчик. Бегите к ней (она отмечена на карте красным цветом). По пути уничтожайте все, что шевелится. Кстати, вы можете получить здесь небольшой бонус, найдя комнату, в которую вы до этого приводили доктора, и использовать в ней ключ, который вам подарил ученый из барокамеры.

Control room.

Помните, раньше в комнате управления вы видели дверь с красным огоньком? Это лифт, которым теперь можно воспользоваться. Спускайтесь вниз.

Communication room.

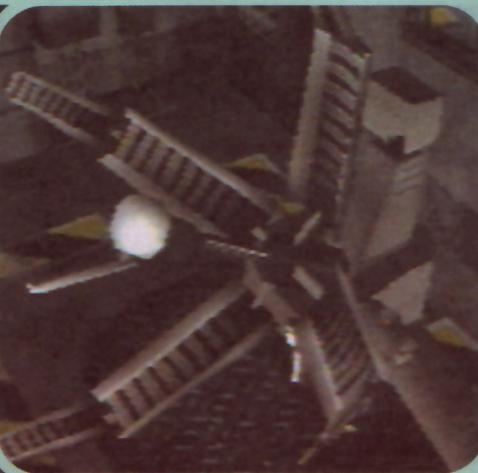
Рядом с лифтом лежат патроны: подберите их. Возьмите из ящика **Antenna key** и выходите из комнаты.

Passageway to the communication tower.

Знакомое местечко, не правда ли? Мы здесь уже когда-то были. Бегите прямо и забегайте в **Communication antenna room**. Вставьте в пульт управления **antenna key**. Выходите на



"The Activation Key has been activated."



улицу: там вас ожидает большой (буквально) сюрприз... А дверки-то закрылись! Придется вам отстреливаться от большого сюрприза из гранатомета. Как только двери откроются, сразу же забегайте внутрь. Поднимайтесь на лифте в комнату управления и бегите в место, отмеченное на карте.

Front area of entrance.

Здесь появились птеродактили, которых вам следует спустить с небес на землю. Разделавшись с ними, заходите в ранее закрытую дверь.

Passageway to the heliport.

Убейте динозавров!!! Возьмите аптечку. Бегите прямо до конца и заходите в серую дверь.

Hangar.

Поднимайтесь наверх по небольшой лестнице и возьмите патроны для гранатомета. Спуститесь вниз и расположите ящики так, чтобы можно было пройти к двери. Отодвинув ящики, возьмите еще патронов для

гранатомета (ой, не к добру все это вооружение).

Heliport.

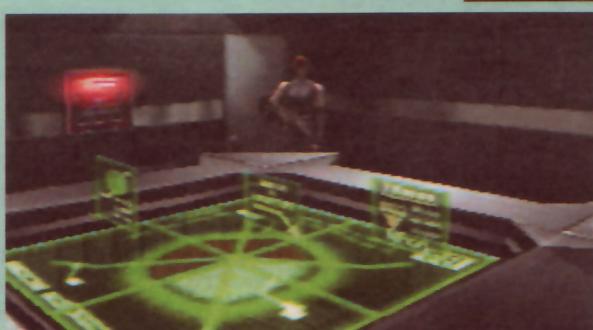
Вы увидите небольшую, но очень красивую и драматичную заставку. Поздоровайтесь со старым знакомым, который, к сожалению, не наелся вертолетом и на десерт хочет сожрать нас. Бегайте по вертолетной площадке от тиранозавра до тех пор, пока Рик не найдет выход. Спускайтесь вниз на лифте. Произойдет небольшое землетрясение, в результате которого лифт сломается. Придется выбираться через шахту.

Underground passageway to the facility.

Перестреляв всех компи, зайдите в **Materials room**.

Materials room.

Тут ненасытные динозавры, похожие на маленьких собачек устроили пир из бедного ученика. Нарушив трапезу, возьмите с трупа **C. O. Pass card** и сыворотку. Выходите из комнаты.



Underground passageway to the facility.

Бегите дальше по тоннелю. Забегайте в лифт.

Liaison elevator No. 1.

Вы встретите Рика и вместе с ним подниметесь и спуститесь на лифте.

Carrying out room B3.

Пройдя немного вперед, вы увидите поломанный механизм управления электрогенератором. Бегите в **Backup generator room B3**.

Backup generator room B3.

Отодвиньте этажерку, за которой вы сможете найти аптечку. Пройдя немного дальше, вы увидите механизм управления ЭГ, из которого можно взять недостающую деталь.

Carrying out room B3.

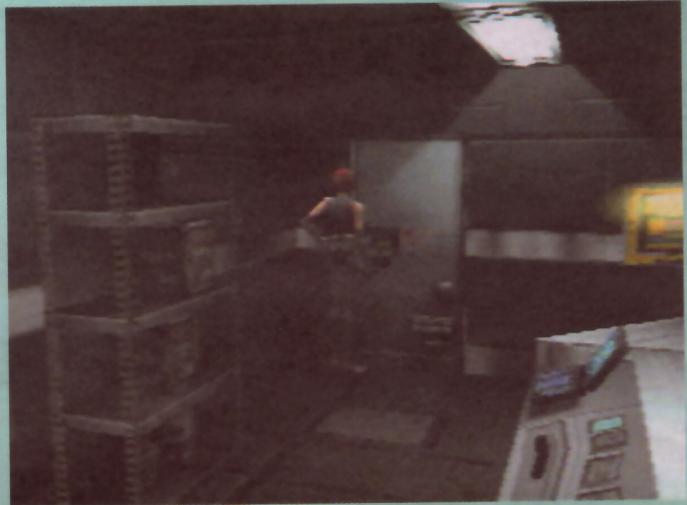
Подойдите к Рику и отдайте ему запчасти от механизма. Запустив генератор, Рик быстро ретириуется в безопасное место. Бегите вслед за ним.

Control room B3.

Возьмите со стола **crane card 2** для запуска подъемного крана, а также патроны. Рядом с Риком лежит **crane card 1**: обязательно захватите ее с собой. Выходите из комнаты управления.

General weapons storage.

Здесь вы впервые столкнетесь с новыми динозаврами, которые намного опасней рапторов. При борьбе с этими машинами на вас падает цистерна, от которой нужно увернуться. Упавшая цистерна загородила проход, и вам предстоит расчистить его, но сначала следует посетить **Transport passageway**.



Transport passageway.

Убейте динозавра и возьмите **crane card 3** и **C. O. Area key**. Возвращайтесь на склад оружия.

General weapons storage.

Поднимайтесь по лестнице. Вставляйте все три карты в пульт управления краном. Двигайте цистерны точно так же, как двигали ящики. Теперь, когда проход открыт, вы сможете взять с трупа **DDK**. Бегите в **Carrying out room B3**.

Carrying out room B3.

Здесь есть еще одна дверь, которую вы еще не успели открыть: заходите в нее.



Passageway to the carrying out rooms B3.

Перестреляйте всех динозавров в коридоре. Бегите прямо, подберите сыворотку и заходите в ближайшую дверь.

Rest station.

Подойдите к трупу и возьмите у него штуку, которой открываются ящики для хранения предметов.

Central stairway.

Убейте двух динозавров, которые бегут прямо на вас. Бегите по единственному доступному вам пути. Поднимайтесь по лестнице.

Passageway to the experiment area.

Возьмите сыворотку и пристрелите заблудившегося раптора. Забегите в комнату охраны.

Securitie's pass room.

Уберите оружие и пройдите через детектор металла (ес-

ли у вас в руках будет оружие, то сработает сигнализация). Возьмите рядом с мертвым охранником **B2 key chip 1** и **DDK**. Вставьте чип в компьютер на стене. Выходите из комнаты и залезайте в вентиляцию.

Experiment room hall.

Попытайтесь взять со стойки карточку. На вас нападет новый динозавр. Разделавшись с ним, возьмите карточку и заходите в дверь с буквой **C**.

Stabilizer design room.

Возьмите в комнате **DDK** и выходите обратно.





Researcher rest room.

В комнате отдыха вы встретите Гейла, который тут же без объяснений скроется. Прочитайте заметки и выходите. Снова перебираетесь через вентиляцию.

Passageway to the experiment area.

Спускайтесь вниз по лестнице. С вами связывается Рик, который активизирует выключатель лазерных лучей. Бегите в Rest room.

Rest room.

Подойдите к двери и введите код **Waterway**.

Disembarkation immigration office.

Возьмите с трупа предмет. В комнату войдет Рик. Поговорив с ним, возьмите второй чип и направляйтесь в место, отмеченное на карте. К сожалению, вы не успеете - тиранозавр разорвет всех уцелевших на клочки и сам падет смертью храбрых... Вытащите батарейку из

механизма, в который вы до этого ее вставляли, и отнесите в механизм, откуда вы его брали. Расставьте батарейки в следующем порядке: красная, синяя, зеленая, белая и опустите рычаги. Заработает генератор. Заходите в лифт с невинно убиенными учеными, соберите с них **DDK** и **port card key**. Бегите в

Security room.

Вставьте второй чип в компьютер и наберите код **0392**. Вам предстоит решить головоломку, которая является немного усложненной вариацией той, которую вы уже решали. Бегите в комнату управления.

Control room.

Отдайте карточку Рику. Вы увидите довольно странную заставку. Выйдите из комнаты и возьмите очередной **DDK**, который следует использовать в **Security room**.

Security room.

Введите на двери с кодовым замком код **Stabilizer**.

Parts storage.

Пройдя немного вперед, вы наткнетесь на систему дезинфекции рабочего персонала, которую пройдете без особых проблем. Выходите из комна-

ты. Бегите к вентиляции. Рядом с ней находится дверь с надписью **C**, за которой находится **DDK**. В закрытом шкафу лежит **upgrade** для дробовика. Чтобы его открыть, введите код **1281**. Направляйтесь в **Parts storage**.

Parts storage.

Подойдите к закрытой двери и введите код **Doctorkirk**.

Passageway.

Подойдите к зеленой лампочке и вставьте в нее чип **Nº2**. Стальные щиты раздвинутся, и вы сможете вставить чип **Nº1**. Откроется дверь. Бегите вперед.

Third energy area B2.

Пробегите немного вперед. Вы увидите справа на стене панель, на которой находится кнопка. Нажав на кнопку, вы активизируете небольшой мостик, который понадобится вам немного позже. Продолжайте бежать прямо. Заходите в серую дверь.

Third energy control room.

Подберите все предметы, находящиеся в комнате. Спускайтесь вниз по лестнице. Возьмите под лестницей **key card Lv. B**. Отодвиньте шкаф: под ним находится сыворотка. Выходите из комнаты управления (через дверь, которую вы еще не открывали).

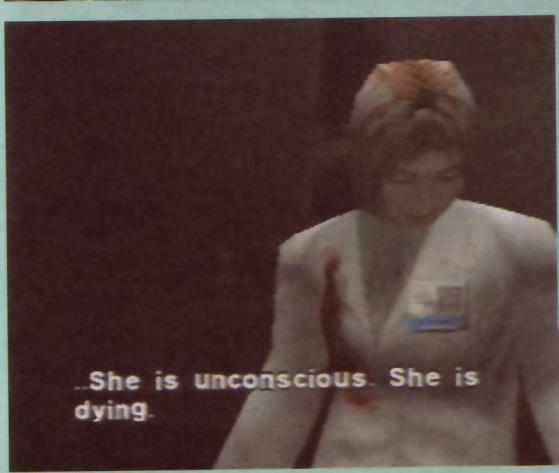
Power freq. Room.

Возьмите карту, висящую на стене. Подойдите к экрану на стене и решите головоломку (даный вид вам уже встречался). Решив головоломку, возвращайтесь в комнату управления.

Third energy control room.

Напротив двери стоит компьютер. Подойдите к нему и запустите программу. Вы услышите выстрелы. Снова заходите в **Power freq. Room**.





She is unconscious. She is dying.



Power freq. Room.

Зайдя в комнату, вы увидите разорванную ученую, которая до этого сидела в углу. Из комнаты выбежал человек. Направляйтесь за ним.

Passageway to the personal lab.

Бегите прямо по коридору.

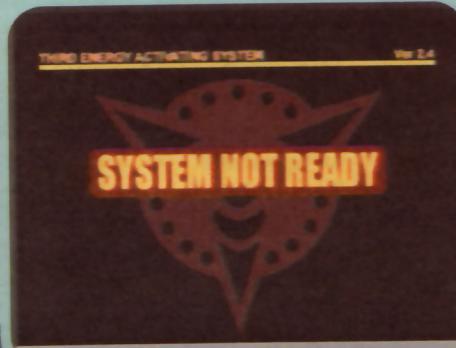
Dr. Kirk's personal lab.

Пробежав немножко вперед, вы увидите доктора Керка... Появится Гейл (весьма вовремя), последует весьма долгий разговор с доктором Керком. После разговора вы получите **Key card Lv. A**. Вам снова предстоит выбрать, с чьим мнением соглашаться. Сценарий за Рика несколько сложней, чем сценарий Гейла, поэтому мы опишем именно его (с Гейлом сами справитесь без проблем). Снимите отпечатки пальцев с доктора Керка. Берите **Planning disc** и направляйтесь в **Parts storage**. Там, за дверью с надписью A, вам предстоит вставить диск в компьютер и решить головоломку. Выберите цифры в следующем порядке: 3, 6, 7, 2, 0, 4. Откроются шкафы, из которых

вы сможете взять **core parts 1, 2**, после чего подберите **upgrade** для гранатомета.

Бегите в **Stabilizer design room**: там находятся два компьютера, один из них активизируется кодом **0204**, а другой кодом **0367**. Чтобы появилась кодовая панель, надо сначала вставить диск в компьютер. Собрав все детали, направляйтесь в **Stabilizer experiment room**.

Вставьте диск в установку, внутри которой крутится последняя деталь. Заполучив ее, подойдите к сооружению, которое немного напоминает станок, и вставьте в него детали. Появится окно, в котором вам предстоит вручную собрать детали. Сделать это довольно непросто, а объяснить невозможно (потому что все это надо видеть). Получив **stabilizer** и **initializer**, направляйтесь запускать генератор (с помощью карточки доктора Керка). Расставьте **stabilizer** и **initializer** по своим местам. Далее пойдет череда заставок и еще одна развилка, где вам предстоит решить дальнейшую судьбу героев. Независимо от выбора вас ждет последняя битва...



FINAL FANTASY VIII

Диск 1.

После тренировочного боя (ничего себе тренировочный бой, скажу я вам) с Сайфером (**Seifer**) Скволл (**Squall**) придет в себя в больничном отделении (**Infirmary**). Поговорите с доктором Кадоваки (**Dr. Kadowaki**) и введите свое имя. Сразу после этого в палату зайдет ваша наставница Квистис (**Quistis**), с которой вы отправитесь в класс, где всем будет объявлено о полевых экзаменах. Когда закончатся занятия, Квистис сообщит вам, что у вас остался «хвост», который нужно срочно досдать, иначе к экзаменам вас не допустят. Скволл должен посетить **Fire Caverns** к востоку от **Balamb Garden**, вшего учебного заведения. Пока не спешите это делать. Для начала включите компьютер, находящийся на вашей парте. Первым делом изучите **Tutorial**. За это вам презентуют два ваших первых

Guardian Force: Shiva and Quezacotl. Остальные топики в компьютере также неплохо бы изучить, но это уже так, чисто ради вашего ин-

тереса, так как никаких полезных вещей за это не дают. Теперь можете идти из класса. В коридоре Скволл столкнется со студенткой, недавно переведенной из **Trabia Garden**. Поговорите с ней и на ее просьбу показать ей **Balamb Garden** ответьте: «**Sure!**». Идите к лифту. Рядом с ним ошивается какой-то парень, поговорив с которым



можно получить набор игральных карт. Переинуться с кем-нибудь можно, нажав **□**. Спускайтесь на первый этаж и подойдите к терминалу. Там вы увидите примерную схему первого этажа **1**. Можете сохраниться и побродить по учебному заведению — это занятие поначалу довольно интересное. В

Training Center, правда, вам пока делать нечего. Непременно посетите кафетерий

(Cafeteria) — там, поболтав с Сайфером и Ко, можно понаблюдать за довольно забавной сценкой. В библиотеке (**Library**) можно найти **draw point** и первый том «**Occult Fans**».

Нагулявшись, выходите из здания. У

парадного входа вы встретите Квистис, и она

присоединится к вам.



Немного о магической системе.

Как известно, в **Final Fantasy VIII**ному изменению подверглась магическая система. Нет никакой материи, не существует никаких **Magic Shop**’ов, потоки магии-информации не бороздят пространство. Магия заключена в каждом существе, в каждом предмете. Поэтому заклятье и силы для него необходимо предварительно выкачать из противника с помощью команды «**Draw**», выбрав в подменюшке «**Stock**». Скастовать заклинание вы можете, выбрав подменюшку «**Cast**» или же команду «**Magic**». Последняя предлагает вам весь имеющийся в наличии список заклятий. Кроме всего прочего, магия позволяет усиливать владеющего ей персонажа. Удобнее всего, когда это делается за вас автоматичес-

ки, для чего в менюшках вам надо лишь выбрать в окне **Magic Junction** команду «**Auto**» и один из трех вариантов усиления: для игроков атакующих, защищающихся и предпочитающих пользоваться магией. Но можно все сделать, конечно, и вручную.

Наверное, самая большая роль в магической системе отведена **Guardian Force**. Получив себе во владение волшебное существо, его можно использовать примерно так же, как и в **Final Fantasy VII**. Но на сей раз эти создания стали уже чем-то вроде личностей, которые со временем набирают опыт и имеют возможность изучать новые способности. Количество **Experience** начисляется **Guardian Force** ровно столько же, сколько и ее обладателю. Правда, если у одного персонажа экипировано сразу несколько Стражей, то очки опыта между ними будут уже распреде-

ляться поровну, что, естественно, будет замедлять процесс развития (поуровневый) ваших магических помощников.

После уничтожения врагов вам, помимо **Experience**, начисляют еще и **AP (Ability Points)**. Они идут на развитие разнообразных способностей ваших **Guardian Force**. Выбрать **Ability** для изучения надо заранее в окошке вашего «питомца». Изученные способности можно поместить в специально выделенные окошки боевых возможностей персонажа, под команды **Magic**, **GF** и прочие, которые также надо предварительно назначить для каждого героя игры.

Более подробно обо всех этих манипуляциях вам объяснят по ходу самой игры в многочисленных **Tutorials**, так что следите внимательно за перемещениями курсора на экране.

cut out image

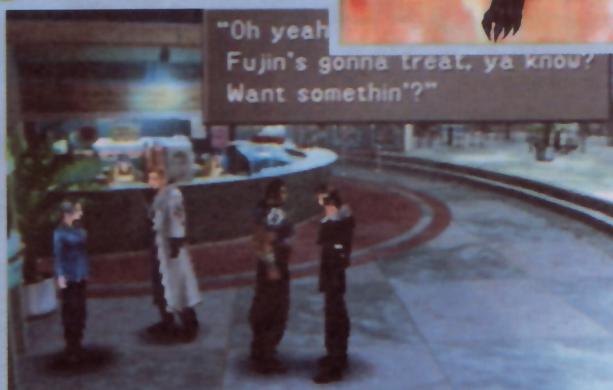
огненными заклятьями — это лишь будет восполнять их жизни. В конце пути вы встретите Ифрита (**Ifrit**).

Ifrit**HP:1000**

Первый босс в игре. Как и все создания огня, боится льда, так что атакуйте его **Shiva** и закидывайте **Blizzard**ами. **Quezacotl** тоже пригодится. Огнем его атаковать, естественно, нельзя — это гаду только на пользу. В конце концов поверженный Ифрит присоединится к вам, и вы сможете использовать его как **Guardian Force**. Сразу оговорюсь, чтобы не повторяться в дальнейшем: все показатели **HP**, приведенные в прохождении, приблизительны. У большинства боссов просто нет четко установленного показателя жизненной энергии.



Теперь быстро убегайте из пещеры — время то идет. Выходите из пещеры и возвращайтесь в **Balamb Garden**.



Направляемся в **Fire Caverns**, находящиеся на за лесом на востоке. Наставница постоянно будет вам объяснять что-то — слушайте и запоминайте. Не забудьте навешать на себя и на Квистис **Guardian Force**, выбрать способ-

ности и усилиться магией, которую, в свою очередь, не забывайте выкачивать из противников. Заходите в пещеру, предварительно выбрав себе **20** минут времени на задание. При этом обязательно следите, чтобы уровень Скволла не превышал девятый. Потом объясню, зачем это нужно. Развилок в пещере нет (лишь небольшие ответвления с **draw pointами**), так что бегите прямо, отбиваясь от противников. Огненных созданий не пытайтесь бить



cut out image & words

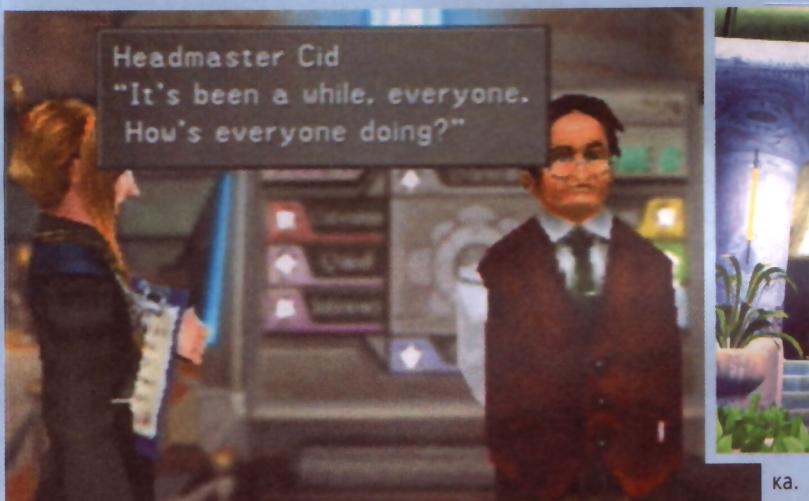
Пришла пора отправляться на экзамен, для чего необходимо переодеться в форму. Перед этим можете снова послоняться по Garden, встретить еще раз ту студентку, которую вы водили к терминалу. После бегите в общежитие (**Lobby**) и переодевайтесь (ваша комната справа). Выходите из своей берлоги и отправляйтесь на встречу со своей командой, в которой помимо вас оказались старый знакомец Сайфер и веселый (и буйный) парень по имени Зелл (**Zell**). Вся компания бежит на стоянку (**Parking Lots**) и садится в машину. Пока вы в машине, на вас никто не может напасть. Поезжайте по дороге на запад к **Balamb City**.

Садимся в катер и отправляемся на задание. Инструкторша Ксу (**Xu**) расскажет, что на город **Dollet** напали войска государства **Galbadia** и именно там будет проходить ваш экзамен, по результатам которого вас могут зачислить в **SeeD**. Пока вы будете плыть к месту назначения, ваш отряд и Квистис успеют поиздеваться друг над другом, после чего Сайфер отправит вас на палубу разведать обстановку. Соглашайтесь, все равно он командир и если что, то просто заставит вас.

Высадившись на берег, экипируйте своих новых товарищей **Guardian Force** и прочим и бегите в город. Можете сорваться. По дороге ни с кем не разговаривайте. Вскоре вы

(**Central Square**), обследуйте все ее закоулки, тем самым выполнив задание. Партия дружно сидит и скучает.





cut out image & words

(Selphie) — та самая девушка, с которой Скволл столкнулся в коридоре. Они присоединяются к вашему отряду. Быстро экипируем ее и сиаем всплед за Сайфером. Кстати, здесь поблизости обитают монстрики, оставляющие после себя **Screws** — штуку, необходимую для апгрейда оружия.

Заходите в башню, заправляйтесь магией «Blind» у **draw point**, сохраняйтесь и поднимайтесь на лифте вверх. Посмотрите сценку с постоянными участниками серии **Final Fantasy**, всеми знакомыми **Biggs** и **Wedge**. Они заставляют заработать спутник, но тут приходите вы и завязываетесь бой.

Biggs

HP: 500

Wedge

HP: 450

Сначала с вами будет сражаться только **Biggs**, но позже к нему на помощь придет и **Wedge**. У каждого из них примерно по пять сотен жизней, но бить стоит только **Biggs**. Но не очень усердно — **Guardian Force** и магия нам еще пригодятся для следующего противни-



количество повреждений, лихих во: Elvoret.

Elvoret

HP:2000-3000

Этот товарищ явно более серьезны противник, чем та парочка, которая оппонировала вам только что. Гад имеет несколько неплохих атак, да еще и умеет подлечиваться. Бейте его чем только можно, не забывая восполнить здоровьице. Количество жизненной энергии у **Elvoret**, кстати, может варьироваться от 2000 до 3000. После победы над ним вы получите новую **Guardian Force** —

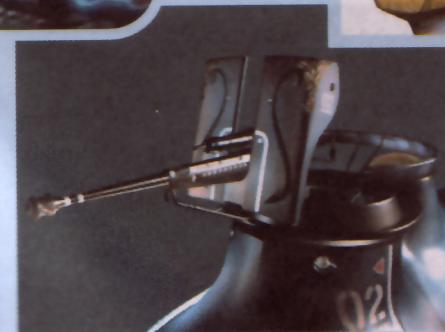
Siren, а также мартовский номер «**Weapon Monthly**».

После победы над боссом у вас остается 30 минут для того, чтобы добраться до корабля, на котором вы прибыли в город. Герои выбирают из башни, но **Biggs** успевает включить защитную систему. В результате его действий рядом с

для начала этой железке достаточно нанести повреждений примёрно на 1500. Робот свалится, и вы сможете убежать, зажав **R2** и **L2**. Точнее, убежать вам придется, так как победить его можно только в последующих битвах. Вы будете пытаться добраться до берега, а **X-ATM092** будет вас догонять и атаковать. Можно отсылать его в «нондаун», а можно потом просто прибить. В борьбе с ним все средства хороши (кроме ядов), а особенно магия **Thunder** и бог-птицем **Quetzacotl**.

Удирая со всех ног от противника (если вы предпочитаете удирать), можно скрыться от него, забежав в кафе, из которого выйдет другой отряд. Это, правда, тоже отразится впоследствии на вашей карьере.

Прибыв на берег, садитесь в кораблики, и вас отвезут обратно в **Balamb City**. В городе вам дадут вольную, и вы будете волны погулять по нему вволю (тем более что



cut out image



Сайфер упер у вас из-под носа машину :)). Постите отель (там, кстати, можно найти первый выпуск «*Timber Maniacs*»), дом Зелла. В последнем, к слову, сам Зелл откажется пустить вас в его комнату, мотивировав это тем, что она священна.

Теперь можно отправляться и в **Balamb Garden**. По дороге забегите в лес — монстрики, обитающие там, «выдают» после смерти



объявят имена счастливчиков. Вы в их числе, естественно.

Во время торжественной церемонии посвящения вам сообщают о ваших заслугах (**Battle Report**) и присваивают в зависимости от них



определенный ранг. Вот, собственно, от чего он зависит.

Conduct: Победить **X-ATM092** и достигнуть берега в течение 5 минут. Не заходить в кафе.

Judgement: Выполнить задание

в **Fire Caverns** за 20 минут, при этом будучи развитым не более чем на 9 уровней.

Attack: Провести не менее 60-ти битв.

Spirit: Никогда не убегать от противника, за исключением первого сражения с **X-ATM092**.

Attitude: Не разговаривать с представителями других отрядов, достигнуть **Communication Tower** в течение 18-ти минут, спасти собаку на центральной площади от **X-ATM092**.

Вот так. Все в ваших руках. В дальнейшем ранг можно будет повышать с помощью тестов (ответы на них можно найти в рубрике «Коды»). От вашего звания напрямую зависит размер вашего жалованья...

Возвращайтесь в свои апартаменты и переодевайтесь в форму **SeeD**. Теперь можно отправляться на вечеринку.

Во время вечера к Скволлу подойдут Зелл и Сельфи (оба так же, как и вы, члены **SeeD**). Последняя спросит вас о том, хотите ли вы принять участие в подготовке Школьного Фестиваля. Решайте сами, что ей ответить. Ну а дальше будет встреча с Риноа (**Rinoa**), красивый и трогательный ролик...



После танцулек к нашему Ди Каприо обратится Квистис, которая попросит встретиться



Zell
"Shurick, u'know anything about Timber?"
I don't care
Not too much



с ней в тренировочном центре (**Training Center**). Отправляйтесь к себе в комнату, переоденьтесь и бегите на встречу с бывшей теперь уже инструкторшой.

Вместе с Квистис вы должны пройти через центр для тренировок и попасть в место, где ребята из **SeeD** собираются для пьянок и тому подобных интересных занятий. В **Training Center** вам встретятся довольно сильные монстры, но иди до тусовочного местечка недалеко, так что проблем не будет. Какой дорогой вы пойдете — кстати, тоже неважно.

Добравшись до места назначения, Квистис начнет изливать Скволлу душу, но последнему все это окажется по бубну, и он даже демонстративно отвернется от девушки. После душевной беседы отправляйтесь восвояси. На путь



Ward 482
Laguna 620
Kiros 517



ти обратно
вам повстре-
чается злобное чудовище, ата-
кующее девушку. Кидаемся ее
спасать.

Granaldo

HP: 1500

Raldo x3

HP: 230

ждет директор Сид. Он расскажет Скволлу и его команде (Зелл и Сельфи) об их первой миссии как членов **SeeD**. Вам необходимо отбыть в государство Timber и встретиться там с повстанческой организацией **Timber Owl**. Уяснив цель задания, не поленитесь погово-
рить с директором еще раз — он вручит вам магическую лампу (**Magical Lamp**). Можете выбрать ее и сделать «Use», но только пред-
варительно сохранившись. Внутри обитает зверский **Guardian Force Diablos**, которого, возможно, сейчас даже и не стоит беспокоить.

Diablos

HP: 15000-80000

Неизвестно, сколько жизней будет у этого то-
варища, но в любом случае этот **Guardian
Force** способен потрепать вас основательно.
Следует остерегаться его магических атак, по-
тому как та же **Gravija** может быстренько сре-
зать кучу жизней у всех представителей вашей
партии. Чтобы забить **Diablos**, можно пробо-
вать слепить его магией **Blind** и использовать



Zell 469
Shurick 413
Selphie 384



лимиты. Остерегайтесь также, чтобы он зашиб ваших зверушек. Не забывайте постоянно подлечиваться, а то долго не пронесете.

После победы над **Diablos** тварь присоединится к вашей **Guardian Force**.

Выходите из **Garden** и направляйтесь в **Balamb City**. В городе бегите на железнодорожную станцию. В кассе надо отстегнуть **3000 Gil** и купить билет, после чего спокойно можно садиться в поезд и отправляться в **Timber**. В поезде следуйте за Зеллом в купе. Там он найдет первый выпуск **«Pet Pals»**, а также спросит, знаете ли вы что-нибудь о

Timber. Выберите **«Not too much»**, и он вкратце объяснит вам обстановку. В помещение ввалился Сельфи, которая перед этим весело распевала песенки, и сообщит, что ей хреново и ее тянет в сон. Вскоре вся ваша партия такжечувствует недомогание и повалится спать.

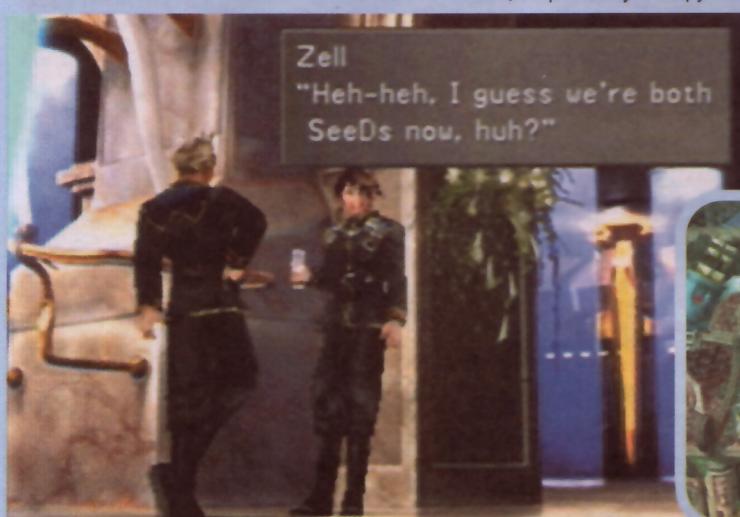
Тут и начинается первый сон Скволла, в котором он становится загадочным Лагуной Луар (**Laguna Loire**) — солдатом, мечтающим стать журналистом. В партии Лагуны вы обнаружите также двоих его товарищей — Варда (**Ward**) и Кироша (**Kiros**), которые будут помогать ему сражаться. Оказавшись в лесу, бегите четко вперед и отбивайтесь от нападающих на вас страшилл. В конце концов вы добежите до армейского авто. Садитесь в него — и поехали.

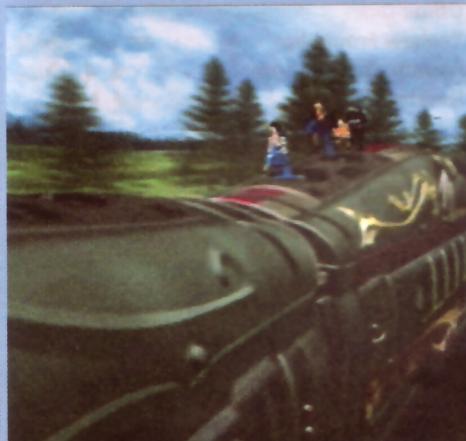
Таким образом вы доберетесь до **Deling City** — столицы **Galbadia**. Лагуна ведь, как вы заметили, является солдатом армии этой страны. Припарковав машину, бегите направо (все равно путь в другие части города заблокирован). Заходите в **Galbadia Hotel**, где можно сохраниться. Теперь по лестнице

справа спускайтесь вниз, где для вас зарезервирован столик. Поболтайте с сослуживцами, а после идите к пианистке Джулии (**Julia**). Лагуна переволнуется и у него прихватит ноги. Через некоторое время к нему подойдет уже сама девушка и пригласит к себе в апартаменты. Поговорить. Поднимайтесь по лестнице и спросите в окошке: **«Which is Julia's room?»**. В комнате поболтайте с Джулией о том о сем, а потом прибегут ваши друзья и сообщат, что поступил новый приказ и пора отправляться. На этом сон прервется.

Как окажется позже, приснился он не только Скволлу, но и всем остальным. Ребята удивятся и решат, прибыв обратно в **Balamb Garden**, сообщить обо всем Сиду. Поезд прибывает на станцию и приходит пора выходить. Рядом с лестницей вас встретит встречающая делегация по имени Уоттс (**Watts**). Вы должны сказать ему секретный пароль (это последний ответ). Но можно и ляпнуть что-нибудь другое. Ничего страшного не произойдет, но зато вы станете свидетелем довольно забавной сцены. Кстати, с Уоттсом можно поиграть в карты и выиграть редкий экземпляр.

После того, как в наших героях узнают долгожданное **SeeD**овское подкрепление, вас проводят в другой поезд, где собрались активисты **Timber Owls**. После непродолжительного разговора Скволл попросят сходить за «принцессой». Идите по коридору. В комнате справа есть **Save Point**. Идите дальше и заходите в розовую комнатку. Там Скволл встретит Риона. Поболтав и познакомившись с ее собачкой, отправляйтесь на брифинг.





Как оказалось, наши борцы за независимость решили организовать похищение президента Галбадии. Прошла информация, что этот гнусный тип будет проезжать на поезде мимо Тимбера, а значит, его можно попытаться перехватить. Для этого был разработан соответствующий план. Объяснять его будут при помощи специально сконструированного макета. В объяснениях запутаться довольно легко, да так, что если и поймешь, что от тебя требуется, то как это все выглядит на деле, не сможешь даже и близко представить. Поначалу все кажется жутко заумным. А на самом деле сложного в спецоперации ничего нет. Этот только впечатление такое создается.

Оказавшись на крыше поезда, прыгайте на другой состав (X — кнопка прыжка). Ваше дело — добраться до места соединения вагонов и, набрав код, разъединить их. Да так, чтобы стражи вас не засекли. На месте поймете, насколько все окажется просто. Код говорить вам будет Риноа, причем код этот случайный. Набирать его надо на контроллере. (● — цифра 1, X — цифра 2, ■ — цифра 3, а ▲ — цифра 4). Набирать все надо быстро — тут главное не сбиться. Впрочем, и сбиться-то довольно сложно. Единственное, что мешает — охрана. Постоянно следите с помощью (L1) (в случае с первым расцепляемым вагоном) и (R1) (в случае со вторым) за их передвижением и чуть что прекращайте все операции и залезайте обратно на крышу, где дожидайтесь, пока стража не уйдет.

Утащив вагон с президентом и зайдя в него, вы узнаете, что вас очень крепко надули и вас ждет ловушка — президент «фальшивый», по совместительству злобный монстр.

Fake President

HP: 700

Достаточно маломощный противник, не представляющий собой ничего особенного. После

избиения откроет свое истинное лицо, представляющее собой следующего босса.

Gerogero

HP: 3000

У **Gerogero** имеется в наличии довольно солидный запас неплохих заклинаний, способный выключить из серьезного боя некоторых членов партии. Лечитесь и закидывайте босса всеми имеющимися в наличии **Guardian Force**. Также этот гад очень боится, когда его лечат. А мы нет ;).

После обломавшейся попытки похищения **Timber Owls** начинают заново планировать свои действия. Как стало известно, президент на самом деле собрался выступить по телевидению, а потому наши храбрецы решили атаковать его прямо в студии. Выбираем людей, которые пойдут с нами в город исполнить наш коварный план. Собрав команду из трех человек, отправляемся.

В городе можете зайти в открывшийся **Pet Shop** и приобрести там что-нибудь. На улицу, где расположен отель, нам пока не надо, потому направимся в наш основной пункт назначения. Идем вдоль рельсов и попадаем в нужную вам часть города. Прямо по курсу будет редакция **Timber Maniacs**, где ранее работал Лагуна Луар. Там находится **Draw Point**, а также

можно найти еще одну его публикацию. Выходим и идем направо. К слову, на вас постоянно будут нападать солдаты-галбадианцы. Если хотите, то зайдите в **Owl's Tears**, только оказавшись внутри, не

воруйте деньги у хозяев — им это не понравится.

По лестнице спускайтесь вниз. Вы увидите магазин и питейное заведение. Сразу же на нас кинутся яростные бойцы армии противника, но быстро помрут, оставив после себя игральную карту. На телевизионную станцию можно попасть только через паб, а потому идем туда. Дорогу к запасному выходу нам закрывает упившийся вдребезги мужик. Чтобы убрать его, надо подойти к парню, стоящему неподалеку и заговорить с ним («Talk to him»). После этого выберите «Tell him about the Card». Получив карту, доставшуюся вам после умерщвления двух гадов у входа в заведение, парень отодвинет перепившего, и вы пойдете дальше. По пути можно засейтесь.

Бегите по улице и начинайте подниматься по лестнице к большому экрану. Последует разговор с Риноа и последующая ссора, после которой девушка убежит. Вскоре на экране появится президент и начнет гнать речь, но будет прерван самым бесовестным образом прибывающим Сайфером. Он приставит меч к горлу главы государства, и бежавшая за ним следом Кристис ничего не сможет сделать. Хватайте присоединившегося к вам «старого» члена группы и отправляйтесь на телестудию. Злобный Сайфер на ваших глазах потащит президента из комнаты. Вся честная компания последует за ним. Похитить главу Галбадии помешает волшебница, которую ранее президент хотел представить как нового посла. Наслав чары на Скволла и компанию, она заставит Сайфера отпустить схваченного им человека, а после рука об руку удалится с недавним «похитителем» в неизвестном направлении...

Продолжение в следующем номере.

OPM



затем кнопку **REARVIEW MIRROR** и отпустите **ZOOM OUT**.

Bad Biker.

Если вы забьете одного из японских гонщиков или получите штрафной таллон от копа, то вас примут в банду байкеров. Это даст вам доступ к оружию банды.

Как избежать столкновения.

За несколько секунд до столкновения нажмите пару-тройку раз на «газ», чтобы поднять колесо и используйте автомобиль как трамплин.

Rush Down.

Все трассы.

Чтобы открыть все трассы в режиме Arcade нажмите **▲, ▲, ▼, ▼, ◀, ▶, ◀, ▶, ◀, ▶, ◀, ▶** на экране главного меню.

South Park.

Доступ ко всем «читам».

Введите пароль **ZBOBBYBIRD**.

Sports Car GT.

Как заработать деньги.

В втором классе гонок передвигайтесь влево до розового с серебром **Saleen Mustang**. Купите его за **30000\$**, продать же его можно за **55000\$**. Повторив процедуру несколько раз вы озолотитесь.

Все трассы.

На экране с надписью **«press start»** нажмите **▼, ▼, ◀, ▶, ▲, ▲, ◀, ▶, L1** и **R2**.

Все автомобили.

На экране с надписью **«press start»** нажмите **▲, ▲, ▼, ▼, ◀, ▶, ▲, ▲**.

Дополнительные деньги.

На экране с надписью **«press start»** нажмите **▲, ▲, ▼, ▼, ◀, ▶, L1** и **□**.

SPEED FREAKS.

Играть за COSWORTH:

Завершите **Easy tournament** за **Monty**. Если вам удалось прийти первым в каждом заезде, то следующим будет **Cosworth's Challenge**, где вам придется победить **Cosworth** — 3 круга на **Millenium Park**. Это практически невозможно, но можно схитрить. На первом прыжке после долгого поворота вправо попробуйте повернуть влево и приземлиться в место, окруженное вопросительными знаками. Двигайтесь ниже сквозь водопад к секретному тоннелю! Срезав путь трижды вы сможете обогнать **Cosworth**.

Хотя я и не уверен, что для этого обязательно нужен **Monty...**

Играть за TETSUO:

Выиграйте все гонки в **medium tournament**, затем победите **Tetsuo** на трассе **City One**.

Играть за BEAMER:

Выиграйте все гонки в **hard tournament**. Дальше понятно.

Другие возможности «срезать»:

На первой трассе первого уровня это можно сделать, если проехать по мосту, что слева от вас перед последним поворотом на круге.

На второй трассе первого уровня это можно сделать около стартовой полосы. Когда вы поворачиваете влево в первый раз и продолжаете ехать ниже, далее следует повернуть влево, а не вправо.

FINAL FANTASY 8.

Ответы на тест в TUTORIAL MENU.

Каждый правильный ответ поднимет ваш **SEED** ранк на 1.

1. **Y N Y Y Y N N Y N N**
2. **Y N Y Y Y N Y Y N N**
3. **N N Y N Y Y Y N Y N**
4. **N Y Y Y N N Y Y Y N**
5. **N N N Y Y N N Y Y Y**
6. **Y N Y Y N N Y Y Y Y**
7. **Y Y Y Y Y Y N Y Y N**
8. **N Y N N Y Y N N Y N**
9. **N Y N N N N N N Y Y**
10. **Y N N N N N N N Y N**
11. **Y Y N Y Y N Y N N Y**
12. **N Y N N Y N Y N Y N**
13. **Y N N N Y N N N N N**
14. **Y Y Y Y N Y Y N Y N**
15. **Y Y N N N N N N Y Y**
16. **Y N N Y N Y N N Y N**
17. **Y N N N Y N N Y N N**
18. **Y N N N Y N N N N N**
19. **Y N N Y N N N N N Y**
20. **Y Y N Y N Y Y Y N N**
21. **Y Y Y Y N Y Y Y N N**
22. **N N Y N N N Y Y Y N**
23. **Y N N N Y Y Y Y Y Y**
24. **Y Y N N Y Y N N N Y**
25. **Y N Y Y Y N N Y N N**
26. **Y Y M Y M Y N Y N N**
27. **N Y N N N N Y N Y N**
28. **Y N N Y Y Y N Y N N**
29. **N N N Y Y N N Y N N**
30. **N Y N N N Y N Y N N**

Еще немного хитрости. Пройдите **29**-й тест дважды и после прохождения **30**-го вы не сможете получить ничего больше за исключением **30000G**.

ASSAULT.

Нижеприведенный коды вводятся на экране **«press Start»** за три секунды. Если все сдела-

но правильно, то экран сверкнет с характерным звуком, и появится название кода.

Cheat menu.

△, □, ○, ◀, ▶, ▲, △, □, ○, ◀, ▶.

Появится дополнительная опция в **menu**, которая позволит пропускать уровни, устанавливать бесконечность патронов, выбирать оружие, а также посмотреть все видеоролики. Без кодов эта опция появляется, если пройти игру на уровне сложности **PSYCHO**.

Nakomi.

▲, ▲, ▼, ▼, ◀, ▶, ▲, ▶, X, ○.

Похоже это как-то изменит всех врагов за исключением боссов. Без кодов эта опция появляется, если пройти игру на уровне сложности **COMMANDO**.

Игроки — большие головы.

□, ○, ○, □, ▲, □, ○, ○, □, ○, ▲.

Понятно что это увеличивает размер ваших голов. Без кодов эта опция появляется, если пройти игру на уровне сложности **SQUADIE**.

Враги — большие головы.

□, ○, ○, □, ▲, □, ○, ○, □, ○, X.

Это прибавит мозгов вашим врагам и их головы распухнут.

Бег.

X, □, ▲, ○, X, □, ▲, ○, L2, R2

Увеличивает скорость бега персонажей и активируется кнопкой **○**. Правда сначала придется кое-чем пожертвовать.

Retro.

◀, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲.

Код активирует цветовую схему **'sepia'**. Без кодов эта опция появляется, если пройти игру на уровне сложности **ROOKIE**.

ASTEROIDS.

На экране заставки, где мигает **«PRESS START»** зажмите **SELECT** и нажмите следующее для...

Открыть классическую игру **Asteroids** — **○**

○ ○ ▲ □ ○ ○

Открыть четвертый корабль — **△ ○ ○**

△ □ ○ □

Выбор уровней — **□ ▲ ○ ▲ ▲**

□ ○

Как пользоваться введенным?

1. Нажмите одновременно **Select** и **Start**.

2. Выбор уровней, зон и статуса столкновений происходит при помощи крестовины.

3. Нажмите **L1**.

Коды классической игры **Asteroids**.

+1 жизнь — **▲, ▼, ▲, ▶, ○, □, X, ▲**

99 жизней — **▲, X, ▼, ▲, ▲, ▲, □, ▶, ○**

Неуязвимость — **▼, ▼, ▲, ▲, ○, □, ▲, ▲**



Жигалев Эдуард г.С-Петербург. Конечно, Лара в исполнении Эдуарда далека от оригинала, но настоящий художник всегда видит мир по-своему. На самом деле этот рисунок размером около полуметра в высоту заслужил приз симпатий редакции.

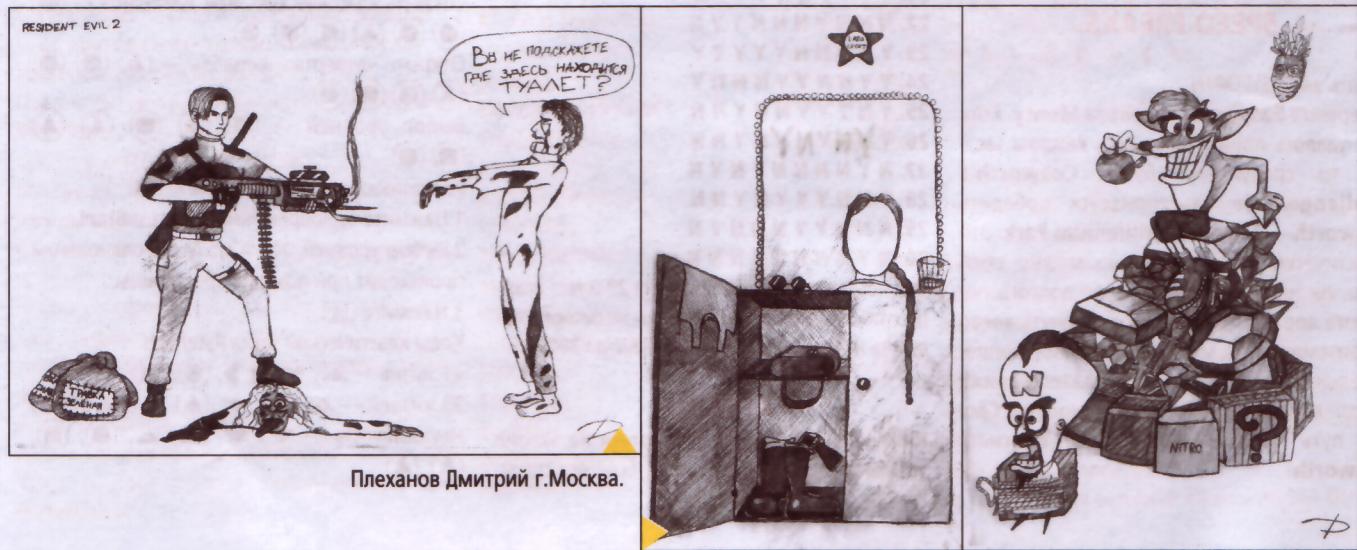


John Г.Екатеринбург.



Огородников Николай г.Москва.

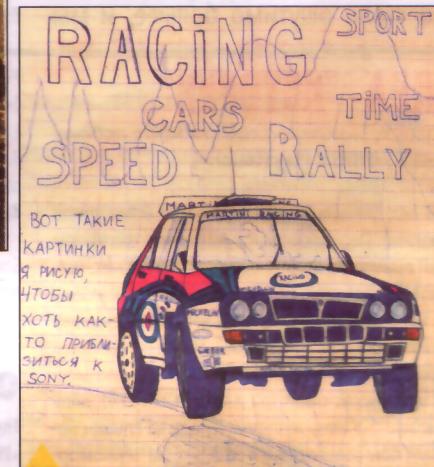
Струцкий Ян г.Екатеринбург.



Плеханов Дмитрий г.Москва.



Золиков Дмитрий г.Железнодорожный
Московская обл.



Мокин Саша г.Лысьва Пермская обл.



Первая
галерея
рисунков
перед вами. Но за ее внеш-
ний вид, наверно, впервые от-
вечаете именно вы, наши читате-
ли. Так что хвалить или корить при-
дется только самих себя. Наша же зада-
ча — выбирать победителей и раздавать
призы.



Яцкевич Маша г.С-Петербург.

Присылайте свои письма: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «OFFICIAL PLAYSTATION Россия» или: opr@gameland.ru

Здравствуйте, дорогие читатели!

С радостью сообщаем, что наконец-то наши просьбы поддержать вашу же идею создания хит-парада стали приносить какие-то плоды. Писем с вариантами «читательского» на этот месяц стало ощутимо больше, и мы

просим вас не останавливаться на этом. Хит-парад ведь составляется для каждого номера OPM, потому неплохо бы участвовать в его создании регулярно. Ждем. Также становится заметно, что народ рвется не только прислать свой список игр, увлекших его больше всего за последнее время,

НУЖНА «ИСТОРИЯ»...

Здравствуйте, уважаемая редакция моего любимого журнала «Official PlayStation»!

Мне 18 лет. В видеоигры я играю уже 6 лет (треть моей жизни). Перепробовал кучу разных платформ и сделал вывод, что Sony — самая крутая из них. Ваш (наш) журнал покупаю почти всегда, ведь выписки у нас на него нет, может, потому что мы «независимы» (забыл сказать, что я один из представителей геймеров Украины, г. Харьков). И эта независимость уже в печенках сидит (да и в почках тоже), ведь очень влияет на цену журнала. Кучма да Ельцин не бось сами поигрывают то в *Red Alert* (за Черноморский флот), то в футбол (сами знаете за что). Ну да ладно, что-то меня не туда занесло (*Game Over* им пачку!), перейду поближе к теме. Хочу выразить мнение по поводу «журнала из всех журналов». Ну, мягко говоря, это Супержурнал, так держать, ребята!!! Особенно мне нравятся разделы: «Письма», «Новости», «Rulez», а еще не зря едят свой хлеб ребята, составляющие обзоры игр: юмор у них не на последнем месте — а это приятно. А теперь, если можно, то я внесу пару предложений. Нельзя ли создать небольшую рубрику «История», где рассказывалось бы о стареньких играх для Sony? Ведь есть такие классные «бабушки»-игры, но про них ничего не известно. Вот я недавно чисто случайно взял игру *D* (1995 г.). Так эта игрушка почти пятилетней давности своей графикой и игральностью даст по шее многим современным «творениям» в своем жанре (не всем, конечно!). Вот так и с игрой *Discworld 2*, в которую я сейчас играю, вернее, не играю по причине незнания, как продвинуться дальше — вот в этом и заключается моя вторая просьба. Подскажите, пожалуйста, если можете, где и как во втором акте этой игры мне найти *Jingle*? Заранее благодарен за спасение моей грешной души, запутавшейся в этой игре.

Ну, а теперь перейдем к вопросам, заранее большое геймерское спасибо за ответы на них:

1. Почему нет наших, отечественных игр для

PlayStation, ведь для PC их валом. Разве для PS слабо?

2. Можно ли на PC проигрывать PS-игры?
3. Почему на *PlayStation* не делаются «киношные» игры, какие в свое время делались для 32-битного *3DO* (серия *Crime Patrol* и др.)?

Большое спасибо за внимание, уделенное моему посланию, с нетерпением жду ответа. Пока! Удачи!

Куракса Г.Н., г. Харьков.

OPM

Здравствуйте! Предложение по поводу рубрики «История», конечно, не новое (хотя название свеженькое), но все равно те же приведенные примеры достаточно интересны. Раз уж люди выступают за создание такого раздела, которому уже придумана куча названий, давайте разберем ситуацию, а вы нам напишите свое мнение. Если большинство об этом хочет читать — пожалуйста, ваше право.

Итак, как мы говорили в одном из предыдущих номеров, история существования *PlayStation* гораздо меньше, чем история того же PC. Редкий геймер будет вспоминать со слезой о большинстве игр пятилетней давности, с одной стороны достаточно современных, а с другой — достаточно архаичных. Представьте, что однажды из страны OPM будут посвящены, например, первому *Toshinden* или первому *Ridge Racer*. Для чего нужна рубрика? «Общее развитие», знание истории любимой консоли? Или кто-то хочет в «старичков» поиграть? В последнем мы очень сомневаемся. Это наш читатель с Украины оценил *D*, но многие люди вряд ли захотят даже оторваться от какой-нибудь *Final Fantasy VIII* и *Resident Evil 3 Nemesis*, чтобы поиграть в *Toshinden*, который к тому же весьма нелегко найти в продаже. Так нужно ли? Решать, опять же, вам. Большинство читателей хотели хит-парад. Вот он. Если всем так же дружно понадобится «История/Петров» — будет

В то время, когда лучшие разработчики игр для *PlayStation* все еще корпят над своими новыми проектами, нам остается лишь обмениваться мнениями.

но и предложить новые его разновидностями, высказать мнения. Такое оживление чрезвычайно приятно. Кстати, оживление замечено и среди сторонников рубрики, посвященной старым *PlayStation*овским играм. Так нужна она или нет? Пишите...

и такой раздел. Нам нужно Ваше мнение по этому поводу. Высказывайте его, а заодно и предлагайте ваши варианты названия.

Теперь *Discworld 2*. К сожалению, вы не указали, где именно во втором акте вы находитесь, какие действия выполнили. Тем не менее попробуем вкратце ответить на ваш вопрос. *Jingle* вы можете получить у старики в *Cartwheel*, после того, как отадите ему *Answer*, который надо взять в *High Energy Facility*. Этому, правда, предшествует еще куча различных действий, но, повторюсь, мы не знаем, что из них вы уже выполнили, а что — нет.

1. Это вопрос к разработчикам. Точно ответить здесь не получится. Кто знает?
2. Только если у вас есть рабочий эмулятор *PlayStation*. Насколько хорошо все это работать будет — правда, тоже вопрос. Да и любимый *Dual Shock*, кстати, вы никак подключить к PC не сможете, что, в общем, минус, причем далеко не единственный.
3. Стрелялки вроде *Crime Patrol* и *Mad Dog McCree* не делают довольно давно, хотя бы потому, что это вчерашний день. Трехмерные стрелялочки чаще всего получаются намного качественнее всяких *Corpse Killer*ов и прочих, да и интерес на такое давно уже иссяк. Что касается видеовестов, то их делать продолжают, хотя и встречаются они уже довольно редко. Такого плана игры зачастую не дают достаточной свободы игроку, плюс, опять же, это уже приелось. Лишь изредка выходит что-нибудь вроде *X-Files: The Game*, по большому счету только доказывающее, что время таких игр прошло.

НЕ НРАВИТСЯ КРИТИКА.

Здравствуй, уважаемая редакция!

Мне очень нравится ваш журнал и мне совсем не нравится критика *Riki Man'a*. Что это еще за «павлины»? Авторы очень хорошо описывают игры, и

вообще, как он посмел назвать бульварной Official PlayStation! В случае чего-нибудь подобного мы, читатели, встанем горой за журнал. Еще я не согласен с критикой Шубина В.В., так как считаю, что это хорошо, когда в журнале много рубрик. Все они важны. Например, в «Скоро» мы узнаем о новинках и продуктах, чей выход можно ждать, а в «Обзоре» мы знакомимся с тем, что можно купить. А ведь в самом первом номере было всего-то лишь три основные рубрики, а сейчас... Так что это журнал на данный момент самый лучший, а кто его критикует, тот ничего, по большому счету, не понимает в игровой литературе.

Также я хотел бы задать вам несколько вопросов:

1. Когда наконец выйдет Tommorow Never Dies?
2. Выйдет ли на PlayStation продолжение серии Need For Speed?
3. Что значит слово «Rulez» и какова цель рубрики?
4. Почему бы вам не сделать рубрику «Ретро»? Ведь нам, геймерам, интересно, какие игры были на PlayStation 4 года назад. Надеюсь, вы поддержите эту идею, о которой вам уже не раз говорили.

Чемпи Денис, г. Москва.

ОРМ

Мы, безусловно, рады, что читатели поддерживают нас и даже кидаются на защиту своего любимого издания. После потоков браны, вылихих на нас некоторыми товарищами, такого, можно сказать, даже и не совсем ожидаешь.

Единственное, с чем мы не хотим соглашаться из высказываний Дениса, так это со словами о том, что критикуют ОРМ только люди, ничего в игровой литературе не понимающие. Это, конечно, в корне не так. Любому изданию нужна критика. Пусть критика почти никогда не бывает приятной, но зато в «полезности» ей не откажешь. А покритиковать обоснованно, со знанием дела, указав на недостатки, с которыми необходимо бороться, может только человек, который в игровой литературе разбирается и разбирается неплохо. Критика нужна.

1. По идеи, скоро. По крайней мере, так обещают разработчики. Правда, в свое время они обещали выпустить Tommorow Never Dies еще в прошлом году...

2. Electronic Arts ничего по этому поводу не сообщала. Из игр серии в разработке пока находится только Need For Speed: Motor City, где игроку предстоит сесть за руль стареньких автомобилей, но выход этой игрушки на PlayStation стоит под большим вопросом.

3. Слово «rulez» происходит от английского глагола «to rule» — править. «Rulez» — ставшее в последнее время очень употребимым слово для характеристики чего-либо крутого, мощного и проч. Вот, например, тот же Quake — самая настоящая рулезная игрушка. Рубрика же «Rulez», как нетрудно догадаться, посвящена самым разнообразным рулезным вещам, имеющим отношение к игровому миру. Square, Capcom, Namco — эти компании знают толпы людей, с нетерпением ждут их но-

вых проектов, фанатеют... Раз их так любят, значит, что-то рулезное в них есть, значит, и рассказать о них можно как раз в наиболее подходящей для этого рубрике. Народ тащится от Tomb Raider — порадуем людей, выделим место в почетном разделе. Всему свету показали PlayStation 2 — ну это уж просто убойная тема для убойного «Rulez'a»! Надеюсь, вы поняли, что мы имели в виду.

4. Ну мы же говорили, что сейчас наблюдается просто наплев просьб по поводу подобной рубрики. Отсылаем вас к предыдущему ответу по этой проблеме.

ЭТО — ЖУРНАЛ!

Привет, уважаемая редакция «Official PlayStation»!

Покупаю ваш журнал уже ровно год. Он мне очень нравится, особенно демо-диск.

Позволила меня взяться за перо критика в №8'99 о том, что у вас «вода льется» из журнала. Я с этим категорически не согласен. Вы меня извините, но ведь это журнал, а не сборник игр №999999. Журнал должен быть журналом, и поэтому его надо читать, совмещая (так сказать) приятное с полезным. Представляю, что бы было, если бы, купив ЖУРНАЛ, открыл его, я обнаружил:

- название игры
- графика
- музыка
- игровой процесс
- фирма такая-то

И все. Был бы абсурд. Так что пишите, пишите больше и с юмором, я всеми конечностями ЗА! В этом виде его очень интересно читать, по-настоящему погружаешься в виртуальный мир. Спасибо вам!!!

Теперь хочу попросить вас ответить на несколько моих вопросов:

1. По вашему мнению (а я к нему очень сильно прислушиваюсь), по мощности PlayStation с каким «плюсиком» может тягаться? Я понимаю, это сложный вопрос, но все же.
2. Сколько скоростей у CD-ROM'a PS?
3. Какое максимальное разрешение она может выдать? В особенности какое разрешение у NFS: Road Challenge или Tekken?
4. Есть ли у PlayStation «оперативка», и если есть, то какая?

«Пропишите» мне, если можно, поподробнее.

Заранее спасибо!!!

Иван, г. Москва.

ОРМ

1,2,3,4. Объединим вопросы в один. Да, задачка действительно достаточно сложна. Сложна хотя бы потому, что сравнивать PC с приставкой — занятие весьма странное. Понимаете, вроде бы по всем показателям PlayStation может показаться намного слабее современного персонального компьютера, но в то же время эта приставка, созданная исключительно для игр,

показывает такие вещи, каких, глядя на технические характеристики, казалось бы, ждать от нее нельзя. Писищик посмотрит на PlayStation и скажет, что, мол, оперативки у нее только 2 мегабайта, да рабочее разрешение 384x240, лишь изредка доходящее до 512x240, тогда как компьютер... Но в то же время чтобы запустить на PC, например, NFS 3 со всеми спецэффектами, компьютер нужен достаточно хороший и достаточно дорогой, да с графическим ускорителем, который подчас стоит как сама PlayStation. А соньковская приставка бодренько и без тормозни крутит ту же игрушку, не обладая никакими особенностями примочеками (которые еще и постоянно нужно менять), да и не особенно напрягаясь по поводу того, что оперативки у нее всего два мегабайта. А то же маленько разрешение, которое на мониторе смотрится довольно паршиво, на телевизоре выглядит очень даже ничего. Нет, нельзя приставки и компьютеры сравнивать, нельзя.

ХИТ-ПАРАД ПОДТОЛКНУЛ

Здорово, «Official PlayStation»!

Никогда я не писал в журналы. Ну вот решился. А подтолкнул меня к этому ваш призыв присыпать читательские хит-парады, кроссворды, комиксы...

Во-первых, насчет комикса. Он вам не нужен. Я не хочу, чтобы ваш журнал превращался в какую-то детскую книжку с картинками. Даже если комикс по сюжету игры, все равно на фиг его.

Теперь о хит-парадах. Что появился он — это супер, но сам хит-парад меня не очень устраивает. Хотелось бы видеть не только рейтинг самых продаваемых игр в различных странах, но и настоящий хит-парад (по типу «Top-100»). Читательский можно оставить (нужно оставить).

Переходим к оформлению (это уже традиция — упомянуть в письме). Где имена авторов в углу статьи (давно обещанные)? Не понимаю. Конечно, можно узнать Б. Романова, А. Щербакова — любителя Street Fighter, известных мне по «Стране Игр», но а другие-то? Даже не знаешь, кого ругать за определенные статьи.

Где-то промелькнуло сообщение, что вы хотите расширить рубрику «Обзор» и сократить «Разработки». Ни в коем случае этого не делайте. Или оставьте объемы такими же, или сделайте наоборот. И вообще, чем отличается «Хит?» и «Rulez», «В разработке». На мой взгляд, кроме оформления, ничем. Прошу пояснить, если я не прав. Рубрика «Тактика» часто огорчает. Во многих случаях я не вижу, собственно, тактики. Но бывают и неплохие прохождения, например, Final Fantasy Tactics, Silent Hill... Да и бумага с переплетом пойдет. Главное, чтобы писали хорошо. А вообще-то, вы — классный журнал, мало таких. Хорошо, что вы есть, а то одной «Страны Игр» не хватает.

Теперь немного о себе. Играю уж лет 10, если не больше. Моя первая приставка была, конечно,

Dendy. Потом появилась Megadrive, 3DO, а в 97 году — Sony PlayStation. Ваш (наш) журнал, как и «Страну Игр», читаю с первого номера. Всегда жду новые номера с нетерпением. И я очень прошу вас ответить на несколько моих вопросов, мне это очень важно:

1. Выйдет ли продолжение Final Fantasy Tactics?
2. Есть ли на PlayStation еще какие-нибудь музыкальные редакторы наподобие Music?
3. Неужели ISS Pro '98 (99) так хороши?
4. Будут ли переводить Civilization III и Sims?

Заранее большое спасибо.

Роман, г. Москва.

ОРМ

Здорово, Роман!

К сожалению, мы не совсем поняли, что вы имеете в виду под «настоящим хит-парадом». Значит, рейтинги продаж и в особенности хит-парад читателей, составляемый на основе их откликов, — не настоящие? Те же Top-100, о которых вы, по-видимому, говорите, и которые иногда любят помещать на страницы журналов, не что иное, как обыкновенные интернетовские опросы предпочтений пользователей сети. Неужели они нужнее, чем хит-парад читателей? Ответ очевиден.

Расширять или укорачивать рубрики «Обзор» и «Скоро» мы вроде не собирались, хотя в «Письмах» постоянно какие-то предложения по этому поводу возникают. Вероятно, там вы что-то подобное и прочитали. Не беспокойтесь, пока ничего такого не предвидится.

О том, каково назначение рубрики «Rulez», мы уже недавно говорили, и, надеюсь, вы смогли убедиться, что отличий от «Хит?» и «Скоро» предостаточно. И темы чаще всего другие, а уж если об игре разговор зашел, то на обычную превьюшку «рулевый» материал также не очень похож. Больше «забеганий» в прошлое, больше рассуждений...

«Хит?» и «Скоро» рассказывают об играх, находящихся в данный момент в разработке. Фактически, это одно и то же, но с одним серьезным различием — «Хит?» больше заостряет внимание игрока на продукте, «Хит?» — это более пристальное внимание к проекту. Хотелось бы верить, что мы вас убедили.

1. Пока Square ничего не сообщала. Но скорее всего нет, так как команда ее разработчиков ушла из данного издательства и занялась созданием своей собственной, аналогичной Tactics, игры. В то же самое время продюсер FFT, а также ее художник сегодня работают над игрой Vagrant Story, которая, кроме дизайна персонажей, не имеет никакого отношения к их прежней работе.
2. Похоже, что нет. Однако вскоре выйдет ее продолжение.
3. Ну это кому как на самом деле. А вообще, да, весьма неплохо. Тем не менее на прошедшей в сентябре выставке ECTS европейские

журналисты назвали ее лучшей игрой, представленной на шоу.

4. Хотелось бы дождаться, когда они на РС появятся. А произойдет этот не скоро. Так что рановато о каких-то переводах говорить, рановато.

ХАЙ, ПИПЛЫ!

Я люблю ваш журнал. Люблю за дизайн, за доступный язык и... и ненавижу за оценки.

Ну зачем вы так жестоки?! Классным играм вы ставите чуть ли не половину того, что они заслуживают. Это нехорошо!!! Как вы можете считать себя геймерами после таких оценок? Нужны примеры? Ладно.

В №6 вы оценивали KKND: Crossfire: «Три конфликтующие стороны в мире после ядерной войны. Только для фанатов стратегий в реальном времени». И за это 7.5? Подождите, подождите. Вы считаете это недостатком. Три расы, да это же круто! Я бы поставил 8.5. Другой пример. Угадайте, какая игра? A Bug's Life! Мне она понравилась! Что, чуть не в обмороке? А я ее прошел за какие-то 7 или 8 часов. Более того — я не мог оторваться. А вы... а вы ей 3.5!!! Ну знаете! Я был в шоке после такой оценки.

Ну да ладно, фиг с ними, с оценками. Давайте о другом. Часто во всех своих рубриках вы пишете, что игра осталась без изменений по сравнению с предыдущей частью (Resident Evil 3 Nemesis). Я не знаю, как другим, но мне эти изменения не нужны, слышите, НЕ НУЖНЫ. Я люблю Resident Evil таким, какой он есть, и мне не нужна вся эта трехмерность. Я обожаю двухмерные стратегии (Warcraft II, C&C), зато не очень люблю 3D-реалитмы (хотя, признаюсь, Dune 2000 жду с нетерпением, а в Populous играю сейчас. Вы удивитесь, но, будучи счастливым обладателем PS, играю еще даже в Dendy, MD2, SNES, потому что двухмерные старые игры зачастую лучше новых, трехмерных (кину камнем в того, кто скажет, что любая 3D-стрелялка лучше Hard Corps'a на MD2).

Во-первых, как я уже говорил, это хороший язык. Читать журнал очень интересно. Я его прочитываю за день. Во-вторых, качественные скриншоты и красивый дизайн. Спасибо за это!

Хотелось бы кое-что подправить и добавить. Это я насчет новых рубрик. Я двумя руками за проекты, предложенные Г.Т. (за фан-клуб и «Петро»). Помоему, «Петро» — очень нужная рубрика. Старые игры можно оценивать двумя оценками. Одну (легче пятибалльную) за ее успех, графику и пр. в прошлом, а другую за то, что она заслуживает сейчас.

К вопросу о пиратах. Все, что можно было сказать, уже сказали другие. Я только добавлю. Ваш покорный слуга пользуется преимущественно пиратскими дисками, но боже мой, сколько раз я покупал обрезанные игры, подвешивающие всюду игры. Короче, если у вас есть приличная сумма, купите замески кучи пиратских одну лицензионную игру, неожалеете (при условии, что игра хорошая). Все, извините за объем письма. Заранее спасибо.

Рогулин Александр,
г. Подольск Московской области.

ОРМ

Ни, Александр! Да, возможно, мы иногда излишне жестоки. Но все-таки достаточно справедливы. Например, KKND: Crossfire, на наш взгляд, заслуживает именно почетных 7.5, а не 8.5, присуждаемых только очень хорошим играм. Конечно, три расы в стратегии — хорошо, но вряд ли кто-нибудь скажет, что в Crossfire все это поставлено, например, лучше, чем в пишном Starcraft. Игровой процесс не так уж и хороший, не зря за него 6 поставили. Так что, неужели надо ставить игре оценку побольше только из-за пресловутого «безрыбья» стратегий на PlayStation? Нам такой подход не нужен. Подавайте нам игры высококлассные, а не проекты, вроде этого, провалившиеся на РС. Провалилось продолжение KKND, правда, совсем не потому, что оно особенно плохо. Игра средненькая, но не плохая, а потому играть вполне можно, но только большим поклонникам жанра.

Про A Bug's Life вы, конечно, загнули. Вам она понравилась, но вот большинству других игроков — совсем наоборот. Доказывать что-то бесполезно, но мы убеждены, что были правы, поставив «очередной» игре, выезжающей на лицензии успешного фильма/мультфильма» (это уже жанр такой) столь низкую оценку.

Вот что обидно, так это то, что вы не совсем правильно истолковали смысл наших слов по поводу Resident Evil 3 Nemesis. Мы не призываем всех поголовно обтрехмериваться. Мы хотим, чтобы успешная игровая серия развивалась и дальше. Неужели это так хорошо, когда RE3 похож на RE2 практически один в один. Если бы игра называлась Resident Evil 2 Nemesis, тем самым признавая, что является своеобразным сборником дополнительных уровней, это еще как-то можно было понять (хотя Сарсом'овские «апдейты» уже всех и достали). Третий «Резидент», безусловно, хорош, но мы почти то же самое не раз видели.

Но вернемся к трехмерности. Повторюсь, мы не бьемся за 3D всеми силами, как вы подумали. И вы совершенно правы, что старенькие двухмерные игры очень часто оказываются много лучше растрехмеренных пустышек. И никто совершенно не удивляется, что вы любите плоские стратегии в реальном времени (ведь тот же Warcraft 2 объективно интереснее WarZone 2100), никто не удивляется, что вы любите возвращаться к играм, которые многие считают «кверчашним днем» игровой индустрии, несмотря на то, что он подарил нам столько интересных вещей. Какая разница, двухмерна или трехмерна игра, главное, чтобы это была хорошая игра. Возьмем, например, те же Street Fighter 2 и Street Fighter EX. Пусть последний и трехмерен, но насколько он примитивнее и недоработаннее своего предшественника! И таких примеров предостаточно. Хорошо, что есть еще люди, которые все это понимают. За это им и призывать не жалко. Так что, Александр, свяжитесь с редакцией, он вас дожидается.



НЕ СТОИТ НЕДООЦЕНИВАТЬ PLAYSTATION

реса машино-
строительного завода
им. А.С. Попова
г. Запорожье

лицензионные игры и игровые приставки: ИГРОМАНЯ (Рязанский пр-т, 46, корп.3), ВИСТ (тел. 159-4001), Электрический мир (сеть магазинов), СОЮЗ (сеть магазинов), ЭЛЕКТРОНИКА (Ленинский пр-т, 87 и 99, ст.м. Юго-Западного, 109, ст.м. "Юго-Западная"). Оптовые продажи: БУКА, тел. 111-5156; ТЕЛОСТАР, тел. 237-6412

namco



THE KING OF IRON FIST TOURNAMENT 3

© 1994 1995 1996 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED